

ARISTARCO GPC

AMIGA

ZX801 S1 PC

SPECTRUM

NINTENDO

SEGA

MEGACIO

ISSN N° 10
 REGISTRO
 157
 008 PUN

CONSOLAS

F.L. 10/84

Trucos,
 Puntos
 y Gargantitas

Chip

DIFERENCIACION
 DE GRÁFICOS

ATOS DE PLUS

La Guía del Jugador
HEART OF CHINA



0 15700 10001

TITUS FOX

A Marrakech ida y vuelta

Andando, en patinete y sobre tu alfombra voladora te lanzarás a la búsqueda de Fouette, tu novio, prisionero en el tórrido desierto del Sahara.





MEGAOCIO

SUMARIO

Año IV Núm. 367

NOTICIAS

4

Las últimas novedades

CHIP

8

ATONCE PLUS
Emulador AT 10MHz para Amiga
GOLDEN EAGLE
Cómo hacerlos tus aviones favoritos

JUEGOS

14

Warglider, Advanced Tennis, Alien 3, Arkanoid, Lone Wolf, Lost Bats y Contra for a Corps

CONSOLAS

33

Noticias
Juegos Novedades: Gunstrife War, Iron Tank y
Kick Off
Juegos Game Boy: Jordan vs Bird y Soccer
Batallas
New Gen
Shoot and Pilot

POKES, TRUCOS Y CARGADORES

42

LA GUÍA DEL JUGADOR

44

Heroes of Clana. Soluciones completas

BAZAR

47

Libros, perfumes, etc.

Los oscar del videojuego

Como viene ocurriendo durante los últimos meses los días 12, 13 y 14 tendrá lugar en Inglaterra una de las fiestas más importantes en Europa en la que el mundo de los videojuegos se reúne. Allí se presentarán las novedades del presente año y se premiarán, en sus distintas categorías, a los mejores creadores del año pasado.

La feria ante el crecimiento del pasado año del mercado de las consolas y de los videojuegos, ha experimentado una pequeña diferencia respecto a los acontecimientos celebrados, y en que esta año se ha dividido en dos. Los días 12, 13 y 14 de Abril y los días 6, 7 y 8 de Septiembre.

Como podéis ver el mundo del software continúa creciendo en otro y Megacine os ofrece para informaros de todas las novedades presentadas para que seas los primeros en saber las últimas novedades de las más prestigiosas compañías.

CONSEJO

48

Soluciones para dudas

COMPRO, VENDO, CAMBIO

49

Sección de contacto entre lectores

Directores Generales: Juan Moreno, Directores: Luis Jorge García, Redacción y Colaboradores: Federico Rubio, Manuel Rodríguez, Ulises Hernández, Javier Martín, Ricardo Palomares, Alicia Cascales, Sergio Ríos Aguilar, Corresponsal en Inglaterra: David de la Puente, Osamu, Andriuselis y Portales, Luis Toranzo, Poliguerra, Juan Luis Benito, Jefe de Publicación: Roberto Pugh, Jefe de Suscripciones: Asunción San Pedro, Publicidad: Nancy Hutton, Patrocinadores: Graf S.L., Impresores: Leguado S.A., Depósito Legal: M-8-429-1988. Es una publicación de B.M.F. Grupo de Comunicación S.A., Dirección, Publicidad y Administración: C/ García de Paredes 35, Edificio P, Legu, 28010 Madrid. Teléfonos: (91) 545 58 51 y 545 58 57.

El editor no se hace responsable económicamente de los oportunos envíos por los colaboradores.

Ocean ha terminado de dar los últimos retoques a la conversión de la máquina de TAITO, Space Gun, para Amiga y Atari ST. Se trata un fan de Operation Wolf, conocido como videojuego de tiro en 3D. Es algo similar al Shoot Blaster de Activision.

En Space Gun pueden jugar hasta dos personas simultáneamente. En cambio, en este magnífico juego, con las maravillosas imágenes tridimensionales que encontramos a lo largo del espacio. Cada nivel te sitúa en una nave del transbordador espacial y, según avances a través de éste, las amenazas se hacen cada vez más numerosas y peligrosas.

Se trata de un juego rápido y que requiere buenos reflejos. No sólo tendrás que matar a todos los monstruos, también deberás evitar cualquier cosa que se acerque a ti, evitando así la muerte.



Uno de los monstruos que puedes encontrar en Space Gun (AMIGA).

SPACE GUN (OCEAN)

La magia de Empire



En Space Gun, está un reflejo a un alienígena (AMIGA).

objetivo es destruir al transbordador. La única ventaja la pantalla ofrece: los monstruos hacen ruido cuando se acercan a pantalla con ellos. Si a eso le sumas la posibilidad de jugar

simultáneamente entre dos jugadores, Space Gun se convierte en un juego rápido y de gran calidad.

David Dela Fuente



Los juegos de Grenlím suelen ser repetitivos con mucha y ZOOZ. en el mundo de Grenlím. El programador es George Allen, que en su momento trabajó en el juego Venus Fly Trap y Switchblade 2. El juego está dividido en dos niveles: un juego de plataformas que está dividido en partes.

Cuando lo ves por primera vez, parece un Shoot Blaster por su estructura, acción y ritmo de ideas creativas, muy divertidas. Algunos jugadores dicen que tiene toques de Shoot Blaster.

ZOOL (GRENLIM)

juego, pero el programador con la intención que todos los ideas son nuevas.

Hay tres mundos y cada uno de ellos tiene tres niveles. Cada nivel grande tiene cerca de unos 800 puzos. Si recuerdas el juego del juego Switchblade no te resultará tan extraño. Los niveles consisten en avanzar cada uno de ellos y eliminar a los monstruos que aparecen en los tres mundos. Tienes cinco o seis vidas cada mundo y son SHOOT WORLD, HARDWARE (tiro) y WORLD AND MUSIC.

Cuando te introduces en el mundo de los monstruos, los monstruos y los monstruos se acercan a tu alrededor y debes evitarlos, así como. Cuando contactas con los monstruos, el jugador muere por completo. Hay puntos que salen del suelo y un nivel de fuego.

muerte sobreviviendo a los monstruos. También hay puntos y niveles voladores. Si estás en un nivel bajo, puedes saltar en el mundo de los monstruos y volver a los monstruos para encontrar la ruta correcta.

David Dela Fuente



GAMECARD III AUTOMATIC

Lo último en tarjetas de juegos

La empresa española THOMSON S.A. está distribuyendo en España la tarjeta de joystick Gamecard III Automatic, un producto de gran calidad y rendimiento, creado por la empresa americana CH PRODUCTS.

A diferencia de otros productos de este mismo tipo, Gamecard III se activa automáticamente a la velocidad de la máquina sobre la que está trabajando desde 4,77 Mhz hasta 20 Mhz; admite hasta 32 niveles de programación para los juegos más difíciles, incorpora dos niveles de joystick, y dispone de un software que proporciona diagnósticos, así y la posibilidad de calibrar el joystick.

Además, Gamecard III es compatible con IBM PC/XT/AT/PS/2 (modelos 25 y 30), Compaq, Tandy (concepto Tandy 1000) o cualquier IBM compatible 100%. También hay dis-



Gamecard III Automatic

ponible una versión especial, llamada Gamecard III Automatic / MCA, para los modelos PC/XT 486/586/700 80 y todos los compatibles Micro Channel.

El precio de la tarjeta es de 4.450 pesetas.

THE MANAGER (Software 2000)



Pantalla de presentación (AMBA).

Una compañía alemana, llamada Software 2000, ha decidido introducirse de lleno en el mundo del fútbol. Y lo ha hecho, con uno de los mejores juegos de este tipo y, desde el punto de vista alemán, el más completo.

Muy pronto, el resto de Europa tendrá la oportunidad de jugar con este gran programa de la mano de ETS GOLF, que actualmente está traduciendo los primeros textos de pantalla a distintos idiomas.

GAYMAKIT



Equipo de mantenimiento y limpieza multifunc.

La nueva máquina multifuncional de Gaymakit es el equipo perfecto para el mantenimiento y limpieza de cualquier superficie. Con su potente motor de 1000 vatios, puede limpiar cualquier tipo de superficie, desde el suelo hasta el techo. También puede ser utilizada para la limpieza de paredes y techos. Gaymakit es el equipo perfecto para el mantenimiento y la limpieza de cualquier superficie.

PRECIO: 350.000 P.T.A. 2.000 Ptas.
Preguntas por TELEFONO AL 913 318 38 40

MICROSAT

**ESPECIALISTAS EN SISTEMAS DE DIGITALIZACIÓN DE AUDIO Y VIDEO
ACTION REPLAY CARTRIDGE
PARA SEGA MEGA DRIVE**

Información sobre el producto en: www.microsat.es

PVP: 10.000 Ptas. IVA INCLUIDO

ACCIONES DE 20 MARCHA 2000 21.000 Ptas.

ACCIONES DE 20 MARCHA 2000 21.000 Ptas.

REPLAZAR LOS PERIFERÍDICOS DE

DISCOS DE 20 MARCHA 2000 21.000 Ptas.

LLAMADOS GRATIS A 800 100 000

800 100 000

Compañía de C. de la J. de 2000 GARCÍA S.A.

10.000 20.000 30.000 40.000 50.000 60.000 70.000 80.000 90.000 100.000

**ANUNCIARSE EN
MEGACON ES
IMPORTANTE PARA SU
NEGOCIO**

**ESTAR EN NUESTROS PRECIOS
CON LOS MEJORES
144.000 DÍGITOS CON ESTA
REVISTA.**



Interfaz del programa Stadium 99.000

En este programa puedes participar en todo el curso: jugadores o árbitros, como en la vida del campeonato. Pueden

elegir los jugadores del club y cuando debe darse la puntuación (calificación).

En un nivel superior se pueden

verificar los resultados sobre las actuaciones de los jugadores. Como en la vida real, el manager sólo puede seleccionar con el club lo que en un principio le ha sido asignado, pero después se otorgan las últimas informaciones a causa de las condiciones del club y es muy importante estar pendiente de ellas. Lo más importante para un manager de fútbol son los jugadores, el público quiere ver finalmente la mejor y sólo la profunda conocimiento del tema puede verlos. Además,

El juego ignora el control a las compañías, interesados en obtener dinero a cambio de poner su logo en los estadios, lo cual supone una fuente de ingresos adicional para el club.

En definitiva, se trata de un completo simulador del mundo del fútbol elaborado por Software 2000 y distribuido en Europa por U.S. GOLD. Esperamos que pronto se encuentren en nuestros país.

David Ortiz Puente

SOFTWARE EN CD (Online)

Desde hace unos meses el nombre de Online no sólo significa Internet, pero es la única empresa en el Reino Unido que se dedica a los productos para CDTV y tanto disponible una gran lista de licencias para los primeros meses.

Al rango de la compañía se encuentran Clement Chantier y Glynn Hodges que conformaron la desaparecida compañía CRI, productores de juegos de gran calidad. Ellos pensaron que el AMIGA CDTV era el próximo paso de los poseedores de consolas y ordenadores, así como muchos de sus juegos nuevos salieron en CD-ROM.

Psycho Killer (CDTV/CD-ROM)

Es una gran traza de asesino. Alrededor de una pequeña ciudad, en medio de la ciudad un coche se estrella. Te dirigen hacia allí, pero verás que se trata de un accidente, pero... no hay ninguno. De repente aparecen un edificio desaparecido... vuelve la ciudad hacia la fuente de ese gran de espanto. Esas cosas... de momento a salvo.

Se trata de un juego interactivo con



"Una ciudad sin nombre" uno de los títulos para CD-ROM y CDTV.

algunas acciones X y de otros locales como utilizan algunos fotogramas de actores reales. El sonido es digitalizado y las imágenes digitalizadas para

ofrecer un mayor realismo. Te estás el mismo tiempo que acabas con el Psycho Killer. La historia cambia y es diferente dependiendo de cómo juegas. Hay

2175ELO CHESS CHAMPION

THE OXFORD
SOFTWARES

EL PROGRAMA MAS PODEROSO

PODER • FUERZA • INTUICION

Chess Champion 2175 es el programa de ajedrez más poderoso y más variado jamás concebido. Posee gráficas muy sofisticadas, un interfaz de usuario muy "intuitivo" y la gama de opciones más amplia que pueda imaginarse, muchas de las cuales jamás habían sido disponibles en ordenadores personales.



OPCIONES DE JUEGO

- Varias niveles de dificultad de jugadores contra uno de los otros.
- Selección de niveles para jugar al ordenador.
- Búsqueda de un nivel diferente durante la partida.
- Niveles de profundidad de búsqueda predefinidos.
- Programar las movidas blancas y negras de inicio.
- Selección de todos los movimientos que se hacen.
- Selección de colores, tiempo, tiempo de espera.
- Posibilidad de volver a jugar la partida.
- Posibilidad de guardar la partida y volver a jugarla más tarde.
- Posibilidad de guardar la partida y volver a jugarla más tarde.
- Posibilidad de guardar la partida y volver a jugarla más tarde.

LIBRERIA DE APERTURAS

- La librería de aperturas de 100 000 aperturas.
- Elección de la librería de aperturas por temas, por colores o al azar.
- Posibilidad de jugar al programa a jugar según una línea de aperturas.
- Selección de la librería de una línea de aperturas, colores o al azar.
- Búsqueda y selección de aperturas.
- Apertura y selección de la librería de aperturas o la librería de Chess Champion.
- Análisis de las aperturas de la librería de Chess Champion.

FUNCIONES DE UTILIZACION

- Menú de configuración y edición de opciones de configuración por temas.
- Menú de configuración de opciones de configuración.
- Configuración de opciones de configuración de configuración.
- Configuración de opciones de configuración de configuración.
- Configuración de opciones de configuración de configuración.
- Configuración de opciones de configuración de configuración.
- Configuración de opciones de configuración de configuración.
- Configuración de opciones de configuración de configuración.
- Configuración de opciones de configuración de configuración.
- Configuración de opciones de configuración de configuración.

Disponible para los Ordenadores PC 512K - PC 286 - Amiga y otros.

DESCARGA EN 10MB PER
System
DE OXFORD SOFTWARES

Pza. de los Mártires, 10
28034 Madrid

Tel. 250 30 42 - Fax 250 30 41



(Futbolero, periodista) de ciudad sin nombre.

formarse al instante. Sobrevivir: escapar a las nebulas y escapar.

Psycho Killer II (CDTV/CD ROM en Atari).

Una novela de Psycho Killer nos trae más misterio e intriga.

Sur Arthur Conan Doyle's the Hound of the Baskervilles (CDTV/CD-ROM).

Has visitado alguna vez un interpretar el papel del más famoso detective jamás creado? Has estado recorriendo un caso a través de los ojos del gran detective? Ahora puedes participar en los casos de forma interactiva. Utiliza tus poderes de deducción contra los de Sherlock Holmes con las evidencias que nos presentan los documentos del doctor Watson: notas telegráficas, mapas, fotografías, revistas de periódicos y pistas más. Juega como con cualquier otro juego: cuando o cuando una película o libro como un libro. Como de 600 capítulos de entretenimiento interactivo.

Town with no name (CDTV/ALD ROM).

Te encuentras en una ciudad del Oeste más misteriosa y debes escapar a los prisioneros y permanecer con vida. Puedes visitar muchos lugares, como el saloon donde tendrás que hacer una muestra de coraje, tener un lugar donde beber y hablar con los prisioneros y debes querer siempre la ayuda de los pocos amigos que tengas, que te ayudan.

El juego requiere movimientos rápidos y buena vista, puedes estar perdido en la jungla de la ciudad y desde dentro de

un muro o en una ventana un villano de "pantalla del vector" te apunta y acaba con tu vida.

Llena de misterio y desafíos que te hacen más atractivo. Además cuenta con algunos toques en los que notarás que el título tiene un concepto creativo muy similar al de Cliff Smith. Un paquete vistoso que espera para ser jugado.

Chess in Amsterdam (CDTV/ALD ROM).

Es un juego en un replanteamiento tridimensional especial basado en la importancia del la guerra mundial.



En laboratorio luego de la investigación (The House of Askeville II).

Este gran juego de fantasía y rol contiene efectos de sonido digitalizados, música, la participación de 18 actores y la longitud de 90 partidas.

Chess está pensado de un momento mismo de opciones y finalidades, como interactivo y no interactivo, CD Vision virtual y la posibilidad de salvar los datos del juego.

Hay pronto, todos los productos de Chess están disponibles en varios idiomas: inglés, alemán, italiano y japonés. También hacen aparición algunas, programas educativos, como Foreignery Language. Este paquete de aprendizaje programado es un herramienta de aprendizaje ideal para los estudiantes, turistas o para cualquiera, que desea conocer un otro lenguaje.

No se trata de un manual completo, pero ofrece muchas ideas y representaciones en 4 lenguas diferentes para ayudarte a revisar otros idiomas. Algunos de ellos son: ¿cómo más esta revisión? ¿Qué más al hospital?, etc.

David Dale Packer



Emergency Language (CDTV)

SUSCRIBETE AHORA A **MEGAOCIO** Y...

✓ **BENEFICIA TE DE UN DESCUENTO DEL 20%.**

Recibe en tu propio domicilio la revista sin coste adicional. Sin preocupaciones de no obtenerla en tu punto de venta habitual. Disfruta de las ventajas que te ofrece ser miembro del **CLUB A. USER:**

Concursos, Sorteos, Invitaciones a ferias, Cursillos, etc.



✓ Y recuerda que en **MEGAOCIO** encontrarás noticias, los mejores juegos, trucos para acabarlos, listados, y toda la información necesaria para sacarle el máximo provecho a tu ordenador.

Además tendrás acceso a nuevas secciones:

"La Guía del jugador", "Chip", "Futuros lanzamientos" y "Arcades".

Recorta y envía este cupón con tus datos personales a:
EMF Grupo de Comunicación S.A.
C/ García de Paredes, 780 Plaza
28018 MADRID

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme a **MEGAOCIO** por:
Un año al precio de 4.000 Ptas.

NOMBRE.....

APellidos.....

DIRECCIÓN.....

CODIGO POSTAL..... LOCALIDAD.....

PROVINCIA.....

FORMA DE PAGO:

☐ Contracheque ☐ Tarjeta a EMF Grupo de Comunicación, S.A.

ATONCE PLUS

Emulador de AT para Amiga



El pequeño incluye el emulador hardware, dos discos con utilidades y un completo manual de instrucciones

Si posees un Commodore Amiga 500, A500-PLUS o A2000 y necesitas utilizar software de PC, no es necesario cambiar de máquina ni meter dos ordenadores en la habitación. Tan sólo tienes que instalar una placa ATonce Plus en el interior del Amiga y tus necesidades podrán verse satisfechas.

Cuando los usuarios de Amiga adquieren este emulador dan una respuesta de los ventajas (buen precio, compatibilidad) que se no podría esperar, pero desde entonces, hasta que pueda correr en nuestra máquina software de PC o

Macintosh sin problemas de velocidad, estabilidad gráfica o sonora. Ahora ya sabemos que el Amiga puede transformarse en un maravilloso AT a 16MHz, gracias a la placa ATonce Plus de Vortex. ¡Bienvenidos a la maravilla!

• El microprocesador central del Amiga es compatible por un pequeño coste con que incorpore, además del propio microprocesador del Amiga, un 80286 AT a 16MHz. Todo se realiza sin cables ni soldaduras.

• Soporta los siguientes modos gráficos: CGA, EGA, VGA, Hércules, Cineset y Textbit. Es compatible con "Hacker-Paint".

• Soporta la capacidad sonora del propio Amiga.

• Permite el uso del ratón del Amiga bajo MS-DOS como muelle inalámbrico. Asimismo, y dependiendo de la configuración del ratón en COM1 o COM2, la misma acción puede usarse como interfaz serie. El inter-



La placa lleva un procesador 286 a 10 Mhz y un chipset para conectar un ordenador estándar.

La placa trabaja como LPT1 bajo DOS.

— Funciona con todos los formatos del MSDOS desde la 3.2 en adelante. Soporta el disco duro de Compaq. Con una versión inferior o igual a la 3.3 se pueden instalar hasta 42 parti-ciones con un tamaño máximo de 32 MB. Con la 4.03, el tamaño de la partición depende de las características físicas del disco duro. Permite el uso de Windows. No es obligatorio que tengan un mínimo de 1MB de memoria RAM.

— Incorpora 512KB de RAM propia, lo que le permite disponer de un total de 640K de RAM CONVENCIONAL, al ejecutar el software. Además, si disponemos de memoria extra, ésta puede ser convertida en memoria compartida o reservada.

— Lógicamente, aprovecha la unidad de 3.5" del Atanque, con formato de discos a 320 KB. Además permite la instalación de unidades externas de 5.25" con los mismos tipos de formatos mencionados. El paquete ATONCE Plus incluye un par de discos.

— El primer que debemos instalar una vez conectada la placa, es el disco del sistema que nos permite la

instalación definitiva de Atanque Plus. Esta instalación resulta sumamente sencilla, y se puede realizar desde el Workbench con la típica doble pulsación sobre el icono correspondiente... o usando una ventanilla CUI si se quiere configurar algo particular. La configuración por defecto es la siguiente: unidad de 3.5", un disco duro, CGA, 640KB de memoria DOS, DOS de formato extendido, expandido, al modo del Atanque funciona como un mini-Microvsi, se usa el COM2, el interfaz serie es el COM2 y el paralelo hace las veces de LPT1.

— El siguiente disco a introducir es el del DOS. A partir de entonces tendremos de un Atanque y un PC a la vez, ya que con la simple pulsación de las teclas ABEGA + B y ABEGA + L conectaremos entre el modo Atanque y PC. Así de sencillo.

La instalación

Dado que el montaje de la placa requiere abrir el ordenador y levantar el MSDOS, se recomienda la intervención de personal especializado en la operación. No obstante, si tenemos confianza en nuestras posibilidades y tenemos

un mínimo de estudio, resulta bastante sencillo instalar esta pequeña placa, aunque arreglar un ordenador sea lo más difícil que hayamos hecho hasta el momento. Hemos aquí, el manual de referencia que se adjunta con la placa ATONCE Plus, reúne una serie de complejas instrucciones del proceso de montaje, con fotografías detalladas de cada uno de sus pasos. Así, trabajar con un simple desmontador, plomero, esta operación no debe resultar problemática si llevas todo de un cuarto de hora y se siguen las instrucciones, punto, con un mínimo de cuidado.

El software

La placa va acompañada de dos discos de 3.5, uno en formato Atanque y el otro en formato PC. El proceso de arranque es el estándar propiamente dicho y sus utilidades de instalación se dividen en: 1) segunda en el PC, que crea una copia de utilidad de partición, drivers, etc.

Ficha técnica: ATONCE PLUS

Creador:

400722

Distribuidor:

400722

Prezio:

40 000 pesetas

Equipo requerido:

Atanque 300, ATONCE-PLUS o ATONCE.

Lo mejor:

- Simula un PC+XT
- Fácil instalación, sin cables ni adaptadores.
- Permite ampliaciones de memoria incorporando chips externos o expandidos.
- Hace compatible a la interfaz serie y paralelo del Atanque y su cable.
- Emula el teclado y los teclados periféricos de PC.

Lo peor:

- No es una réplica como se esperaba, sólo funciona.
- Tiene que estar el ordenador y funcionar la CPU.

GOLDEN EAGLE

Como hacer animaciones



Imagen digitalizada en blanco y negro (AMRCA)



Imagen digitalizada y entrelazada, lista para animarla con el software (AMRCA)

*Este juego de aventura tiene dos puntos en común con el juego **Punta Kick Boxing**: todos los movimientos de los personajes han sido digitalizados y el producto ha sido realizado por el mismo equipo de programadores y grafistas.*

Digitalizar los movimientos de los personajes tiene varias ventajas: hace que los movimientos de los personajes sean más realistas, además como el jugador es el juego y proporciona una mayor jugabilidad. No son muchos los juegos que utilizan procesos de digitalización, esta es una experiencia y sobre todo tiempo. La técnica de la digitalización es uno de los secretos de *Looney de explotación* y muchos productos de éxito.

El trabajo de digitalizar a un personaje es uno de los secretos gráficos.

Antes de empezar a trabajar

Todos los posibles movimientos del personaje tienen que quedar reflejados con el ordenador. Entonces puedes dibujar. Las animaciones tales como caminar, correr o estar son necesarias para que el personaje pueda realizar varias acciones, etc. La correcta codificación es fundamental para llevar

Filmando

Las filmaciones se hacen en un estudio con el software específico para que el actor pueda moverse con soltura. Como se requieren de 1.000 fotogramas por segundo, para proporcionar una buena imagen un equipo de 800 fotogramas por segundo.

Los mismos movimientos tienen que ser filmados varias veces, hasta cinco. Los mejores resultados son los que se consiguen para la versión final del software.

Digitalizando

Para digitalizar hay que seguir los siguientes pasos:

- Un software para digitalizar en tiempo real, por ejemplo el Video Frame Grabber VIDA AMRCA.
- Un monitor con suficiente resolución.

- Un ordenador con suficiente capacidad de memoria (por ejemplo, un Amiga 500 con 1Mb o un Amiga 286).
- Una cámara.

Entrenando

El digitalizador hardware se conecta al ordenador y se ejecuta el software que lo hace funcionar. Entonces se muestra la cámara en el monitor con un cable adecuado para ello y se selecciona la opción "digitalizar". La cámara se ve en la pantalla de nuestro monitor. Un Amiga 500 con 1Mb de RAM acepta 175 imágenes por movimiento (por ejemplo, andando, corriendo, etc.) en blanco y negro.

No hay más que el video, los datos serán almacenados para almacenar espacio. Al jugar la barra de espacio todos serán digitalizados.

Cuando todos los movimientos están digitalizados los actores pueden par-



Una de las últimas más recientes en cuando al personaje como la pistola y avanza con ella (AMUSA)

donde empezas a trabajar con un programa de desarrollo personal como el de la serie 'Power III' para dar tu aspecto final al personaje. Con estos los mejores estudios pueden utilizarlo

en sus videojuegos sin ser reconocidos. Primero intentan que pasen algunos días...

- limpiar las posibles interferencias en la imagen.

- Reducir la oferta de [la A?] - Cada movimiento tiene que ser único y trabajado en orden para proporcionar un mayor realismo. Cada parte del personaje (la cara, la ropa, etc.) tiene que ser animada pixel a pixel. Cuando este está hecho los movimientos sencillos que generarán una cámara en todos los dominios.

Y por último, todos los movimientos se le pasan al programador, quien los integra en el juego. El resultado es un juego de la calidad de Golden Eagle o Prince of Persia: The Sands of Time, un videojuego en 3D.



(AMUSA)

¿TIENES ALGO QUE CAMBIAR, COMPRAR O VENDER? ¿O QUIZA OFERTAS O DEMANDAS TRABAJO...?

OFERTAS TRABAJO:
COMPRO, VENDO, CAMBIO

Trabajo, Venta, Compra, Cambio
Comercial electrónico

Este sistema ofrece resultados exclusivamente a particular y sin objetivos comerciales, ofertas de trabajo, intercambio y venta de material de estudio, anuncio de ideas, cambio de experiencias, contactos y cualquier otra actividad útil a nuestros lectores. Sin necesidad de pagar nada en originales o en el intercambio de transformación.

Envía esta tarjeta
de 100 milímetros a:
MEGAODO
C/O Centro de Estudios de
Lima 14
1000 Madrid

MEGAODO no genera ningún tipo de plusvalía
ni de plusvalía de plusvalía ni de plusvalía de plusvalía.

WOLFCHID

Un licántropo guerrero



Los gráficos están muy elaborados, el personaje principal es la marca de la casa (LMDG).

A través de la historia del hombre, uno de los aspectos que más le han cautivado ha sido la posibilidad de crear vida, o al menos disponer de suficientes conocimientos como para controlarla. Y aquí es donde entra en juego Kal Morrow, uno de los científicos más prestigiosos en el campo biogenético.

Kal Morrow había trabajado para el gobierno en experimentos genéticos que permitían una evolución sorprendente en los humanos, creándolos capaces de volar,

aparear y levitarlos. Esta, unido a la combinación de la filosofía del hombre con la de ciertas especies, proporcionó una nueva forma de vida.

Se trataba de animales inteligentes

para la guerra, dotados de inteligencia humana y un instinto animal que les hacía sobrevivir a cualquier en las más peligrosas situaciones.

Pero, como suele ser costumbre, cuando todo parece estar tranquilo se cuando surge el mal de la película, para proporcionar un toque de drama, y así es como Kal Morrow perdió su libertad, su mujer y su hijo.

No obstante, como también pasa en las películas, tanto o temprano llega el momento de la venganza. Su hijo más joven, sobreviviente de la catástrofe, se dispone a vengarse y a cargar la marca de sus familiares, muertos por el malvado Drakon. Para ello utiliza uno de los proyectos en los que trabajaba su



Cuando la energía llega a un nivel determinado una nave comienza una lista (MMPol).

El personaje principal del juego puede convertirse en lobo, para ello debe alcanzar un determinado nivel de energía

padre WOLFENSTEIN que le convierte en un poderoso guerrero independiente. Ahora sí está preparado para hacerle frente al malvado Demos y a sus amigos oscuras de intereses Chicanos.

El juego

Wolfenstein comienza con una serie de secuencias animadas y sonoras que sirven de introducción a la historia del juego. Encontramos estas escenas con un uso más del ojo y oído, pero sin compañía de una nueva dimensión al videojuego, proporcionando una mayor identificación con el protagonista del mismo.

Tras la introducción al protagonista nos da un primer vistazo al segundo

nivel y aquí es donde realmente comienza el juego. Se trata de un avance del tipo plataforma con scroll, donde controlamos a Sam, el hijo del profesor, en estado humano. En este estado el personaje se comporta como un humano normal y no tiene superpoderes, por lo que tendrá que luchar con los enemigos con sus pulso y paño. No obstante, recogiendo los diferentes puntos de energía, es posible hacer que Sam se convierta en

un poderoso guerrero, hombre-peludo, y así es a lo cual podrá disparar contra los enemigos y acabar con ellos.

El personaje puede saltar, agacharse, ir a la izquierda, ir a la derecha, golpear a los

enemigos, dispararles (a más se carga el tubo, arrojar bombas y explosivos: en ocasiones, tirar un líquido en el suelo que le hace a una cámara oscura (solo con los poderes de lobo).

Además de los poderes de que dispone Sam en estado de lobo siempre puede adquirir nuevas armas más poderosas, como la bota de plasma o el disparo triple, el lanzamiento al disparo doble, la barrera etc. Aunque éstas no son todas las de conseguir.



El juego se compone de cinco fases, a completarse por cerca de 400 partidas, al final de las cuales se alcanzará nuestro objetivo final acabar con Drogas.

Ejemplos, obstáculos y ayudas

Cuando en cualquier otro juego de este mismo tipo encontramos juegos de distintos tipos que intentamos hacerlos funcionar. Para ello empleamos distintos tipos de armas. Estas armas hacen su propia forma de atacar, algunas permanecen inmóviles después de ser montadas otras se disparan hacia nosotros con intención: no muy cla-

ra. Además después de destruir un velo de energía, con lo que nos más fácil o menos difícil acabar con él.

También encontramos obstáculos de diferentes tipos, como paredes, muy peligrosas, plantas que crecen del suelo, difíciles de eliminar, bombas volantes, sólo los podemos eliminar saltando, etc. A veces saber bien la situación de estos puede llevarnos de una desagradable sorpresa.

Pero también no todo son obstáculos y dificultades, también encontramos interesantes ayudas, aunque raras, por supuesto. Armas de distintos tipos, bombas de mano, algunas de energía de distintos tamaños y algunas bombas, son las que con la que podemos contar.

Finalmente

El juego está muy elaborado, con

unos gráficos detallados y de gran calidad. Los niveles de juego son pocos, pero suficientes. Respeto al tamaño, después de gráficos bellísimos, debe ser un multimedios y un desplazamiento muy suave.

Se trata, pues, de un juego después de decirlo y escribirlo. Sin duda alguna es un videojuego que no puede faltar en una buena colección.

Versión comentada: AMIGA

Se trata de un juego con un tema original y con la particularidad de que el personaje que controlamos puede convertirse en todo lo que aparece en cualquier situación a lo largo de la historia, pero una buena finalización y todo para de que no dispones de una gran variedad de efectos de sonido.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST

Creador:

CODE DESIGN

Distribuidor:

PRODIGE S.A

Lo mejor:

Tema original

Lo peor:

Falta efectos de sonido



Temas: 4
Críticas: 6
Adicciones: 9



Antes de pasar a otro nivel deberás acabar con este personaje (AMIGA)

**BUSQUE EN NUESTRA SECCION
DE OFERTAS LOS MEJORES
PRODUCTOS A INCREIBLES PRECIOS**

ADVANTAGE TENIS

Realismo en su máxima expresión

Advantage Tennis es lo último en juegos deportivos, y lo más real, ya que gracias a una técnica similar a la utilizada por Pit Fighter, ampliando y reduciendo ventanas logró alcanzar una sensación de realismo no vista hasta la fecha.

Muchos pueden pensar que se trata de otro de los muchos protagistas que, gracias a mejorar los ya amplios límites de juegos de este tipo, pero al menos por esta vez podemos decir y afirmar seguros que se equivocan, ya que Advantage Tennis ofrece lo que ningún otro programa hasta conseguido, un realismo incomparable.

La mayoría, por no decir la totalidad de programas de tenis disponibles hasta la fecha cambian el juego utilizando golpes y distintos movimientos de

animación, pero al fin y al cabo profieren de tipo "artístico" por calificarlos de algún modo. Su poder incorporar al Tennis 3D de Polaris, pero sin así, con él mismo no resulta más que una vaga imitación comparándolo con el juego que en estos momentos nos ocupa.

Tal cual...

Advantage Tennis ha sido desarrollada por la compañía y empresa francesa Insigne Informática, y si bien como podemos ver no nos encontramos con

nada verdaderamente original, si tenemos una idea clara de los juegos anteriores, Polaris y especialmente Insigne nos sorprende hasta la fecha dentro de el apartado de los juegos deportivos, y más en concreto los de tenis.

Al cargar se nos ofrece un menú en el que podemos elegir entrenamos, definir parámetros del juego, partidos, competiciones y demás opciones típicas ya de cualquier otro programa similar.

Lo realmente nuevo viene cuando empezamos a jugar, ya que la cámara simplificada para hacer que el jugador se mueva como de hecho en la acción o en el partido no se puede configurar con otro software que brillamos.

Para los que hayan tenido la ocasión de jugar con la máquina o si ya conocen por experiencia de Pit Fighter, diremos que la sensación de profundidad se logra de manera muy sencilla por un efecto óptico, a como lo hace este juego, los golpes, competiciones y su integridad por distintos, distintos y variados efectos que se combinan perfectamente desde todo a manera técnica se van ampliando o reduciendo del según se desea o interesa a nuestra campo o dependiendo también de la velocidad a la red o bajeamos.

La verdad es que en una muestra de el ser como de algo tan expresivo como es el tenis de los juegos de tenis, logran sacar algo sorprendente.

Uno de los aspectos que "mueven realmente" aunque tampoco podemos decirlo así, según sea decir "mueven realmente", es la dificultad que se va con la pelota, ya que resulta realmente muy imposible de jugar una bola de, está diseñada al computador como mucho un par de veces.

Sea, pero en partidos

los hay que de que nos acostuma-



Sección de pelota (PARKER)

mas ante un gran programa, que si no podemos hacer otra muesta para la foto, pero así poco se reconocieron. Se unieron para que, así, jugar una partida (no otra) se da cuenta de algunos de los aspectos menos malos, pero a veces en cuenta por los jugadores.

En primer lugar podríamos hablar de la frecuencia con la que se mueve y desplaza la bola, que si bien no se nota aplicando o poniendo en cuenta este concepto con los demás, si se puede apreciar bastante bien si nos detenemos a observar este punto.

Otro de los aspectos posicionales que aparecen en la libertad de la que hacen gala en algunos momentos minutos, minutos, que parecen cambios de repente para llegar a conseguir a devolver una bola. Por lo demás todo se puede explicar de sobra.

Los gráficos están muy bien hechos para resultar conformados por líneas y figuras geométricas, destacando sobre todo el fondo de la pista compuesta por una digitalización del público que se va desplazando a medida que se mueven los jugadores o la bola.

Otro de los aspectos más interesantes es el de la animación de los jugadores, haciendo de vez en cuando ademanes de "chaleo", todos como juegan con el poder fuera y hacen la apuesta al ser para recogerlo al ser haciendo ver lo siguiente que está de ellos mismos, o los cambios de ritmo de repente para conseguir el balón.



La pantalla se mueve como si de una cámara se tratara (AMIGA)

alguna bola o los puntos animados de bolas y saques.

El sonido se mantiene al nivel del resto de los aparatos técnicos, y si no podemos decir que resultó igual de impactante o sorprendente como el resto de los aspectos, el juego de la bola cambia bastante. Método de puntuación y modo FFA durante el partido, bastante, todo.

Por último hace referencia a la manera que se puede ver la acción debido a la cámara situada de la

que el juego hace mucho. Podemos esperar que en algunas vistas paradas al comienzo algún tanto, y cuando decimos "verlo" nos referimos a una misma cámara.

En una, Advantage Tennis, de los gráficos, es una posibilidad, que se nota muy poco sorprendente o no tanto por la simplicidad de su manejo y la misma dificultad durante la partida.

Versión comentada: AMIGA

Por fin un más controlador y original, así, ricamente... brillante en todos sus aspectos y sobre todo muy difícil. Para los adictos a estos juegos o los aficionados de los programas deportivos.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST y PC

Creador:

TRIFORCE

Distribuidor:

AAA

La mejor:

Tiene un muy buen

Lo peor:

La dificultad



aparece del jugador

ALIEN STORM

Golden Age futurista



© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 103–110

Ciertamente podemos decir «es equivocal», y pocos vocas con tanta óptima, que el Alcega tiene que ser como pura antinatural: sus determinaciones piden tener que ser con la insignia del mismo nombre, ya que lo, naturalmente, que, naturalmente, y moverse en los parajes haber sido olvidado por completo en una escuela de Alcega que nunca por completo de uno cualquier aspecto técnico, gracias a que no podemos olvidar la la.

El aparcamiento es bastante nuevo y poco original, pero evidentemente ha servido la ciudad muy bien a todos sus habitantes y es evidente grande devoción, como se ve después, en una A cinco minutos para proporcionar a todos que han nacido a hacer, porque viene desde otros países que en sus países tienen excelentes personas.

Aún peor, el gobierno envía a una patrulla compuesta por tres miembros: un soldado, un marino y una soldada, que como previamente costaba, persiguiendo, torturando los encargados de colaboración, a su vez dictan: hasta fines del último mes de la ciudad de Inver-

Cada componente de este peculiar sistema posee un área designada, el co-

después de un tiempo de energía, la chispa
se intensifica y el motor se libera de
sus ataduras.

1000

Una vez terminada la prueba de lectura, seleccionamos una de las partes, por su mayor número de palabras, y la dividimos en segmentos para una prueba individual o colectiva.

El desarrollo de la partida es clásico, en el de Vladimir Aron, ya que Allen Stearn es un amante de sencillos horizontales. A medida que vagamos avanzando una serie de diagonales nos conduce al final, o al menos, eso es lo que pensamos.

Según los administradores se nos endere-
rá con el tipo mensaje de "Go" o
algún otro señalizador que podremos
ver fragmento, hasta que el ordena-
dor nos muestre otra versión de las o-
bras hechas.

La primera fue transcribir de sus notas hasta que llegamos a un volumen considerable y escuchamos una de ellas. Una vez dentro de ese mundo, mantuvimos la segunda fase, que era una conversación a Gregorio Wolf y

Alien Storm es una de las últimas conversiones que ha efectuado Virgin Games de una licencia de Sega, la increíble historia del increíble Golden Axe, que ahora twelve a sorprendernos con este programa que parecía prometer bastante más de lo que realmente ofrece.

siglas sucesivas, buscando siempre el mayor número posible de "alzas" y "bajas" para conseguir mejores ventas. Al mismo tiempo, se maneja con el desarrollo horizontal hacia la derecha, en donde se busca diversificar una actividad anterior por los costos disminuyendo en costo. En esta situación la demanda de los recursos crece en un orden superior a los recursos con la causa de aumento del crecimiento aumento de dificultad.

100

A stay pour savoir si parfois
dire que Albert Serra est un cascadeur
de merveille, parce qu'il s'agit de son mélange
de ses multiples et ses multiples se
peut-être que son mélange de violence

Sus gráficos en colores vivos se aprovechan al máximo una pequeña parte de las posibilidades que ofrece un Amiga en lo referente a este aspecto. Los animaciones en formato gif-bits y los sprites poseen una combinación, dando la sensación de que el gráfico los hubiera querido decir a todo volumen, en silencio. Los de



En esta fase aparecen enemigos distintos (ARWY14).

variedad cuentan con unos gráficos bastante simples y desastrosos bastante a la hora, como sin importarle quinones fueran a verlos o a comprar el juego. Así lo más lógico, es podemos decir que los animadores de los efectos los que animaron las reglas en movimiento a toda velocidad son tres, al tres animadores para hacer una sensación de un escape-corrido, que se repiten las reglas que en una de tiempo a distinguirse, pero que, si por casualidad comencemos con el Artiler Royal, podremos perfectamente controlar y apreciar lo bello de las res-

tas. ¿Qué se puede esperar de un juego que tiene con "curios" ganas?

Combinando de apartado los movimientos son rápidos, rápidos pero linealmente, tan lineales que podemos sentir como nuestra muñeca-cabeza con dos pilotas cuando lo movemos. El scroll, para no documentar, es igualmente desastrosos como el resto de los aspectos de este juego.

El sonido es de lo más posible, pero si a lo comparaciones con el resto de los puntos a los que anteriormente hemos hecho referencia, este nada en lugar a nada, es apenas sobe-

riendo, pero por separado no es así, pudiéndolo dar únicamente un buen comentario a la buena música de la presentación y los FX durante la partida.

En fin, para concluir este comentario no solamente mencionamos una sensación tan fuerte que da Allen Storm de ser un programa hecho con pasión sin el menor interés posible por parte, como de sus programadores como de sus gráficos, pudiendo experimentar de esta manera una sensación bastante desagradable a aquellos usuarios que jugaran con la máquina o probaran la versión de Megadrive. Allen Storm es un juego sinceramente feo que, más que valiente por su mismo título a la categoría del mismo nombre para asegurar sus ventas.

Una verdadera pena, ya que si Allen Storm hubiera sido llevado a buen fin sus películas habrían mostrado probablemente con una de las bombas de este año.

Cher Palencia



Pueden verlo dos jugadores a la vez (ARWY14).

Version comentada: AMIGA

Allen Storm es una comedia bastante divertida tanto en su jugabilidad como en el resto de sus aspectos gráficos, sonidos y música. No cuenta con acciones suficientes como para interesar a alguien que no haya probado la máquina.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, Spectrum y Commodore

Creador:

WESLEY GAMES

Distribuidor:

RAE

Lo mejor:

La música del principio

Lo peor:

Mala en general



Versiones: 6
Críticas: 6
Adición: 4

Reminiscencias de 8 bits



Puede más cualquier otro jugador con el primer ordenador (PC, VGA).

Lone Wolf recordará a muchos los antiguos programas que se hacían para Spectrum o Amstrad, y cuando digo "antiguos" me estoy refiriendo a los clásicos de Ultimate o de aquellas muchas compañías que desaparecieron.

LONE WOLF

La aventura más novedosa con la última generación de Amstrads, "Lone Wolf", un personaje nacido de los libros de fantasía del autor Joe Davis que ahora toma vida en la pantalla de nuestro ordenador.

Aquí lo que ve de espaldas, magia, hechizos y demás aspectos propios de este tipo de aventuras ambientadas en un mundo mágico lleno y repleto de criaturas extrañas.

El juego es una versión sencilla que nos recordará en muchas de sus acciones puntadas al estilo de los primeros y clásicos primeros programas para los 8 bits. Lone Wolf es un programa que cuenta con un gran mapa, un mapa extenso, en el que, si no fuera porque el tamaño que diferencia algunas veces prácticamente nada, nos sentiríamos, fíjate, perdidos.

Conocidos a un famoso jugador que pretende una ingenua especie de

otro templo donde que hacer frenar, como ya viene siendo costumbre, a una gran cantidad de enemigos, entre los cuales se encuentran los más de monstruos y monstruosos criaturas que jamás podíamos imaginar.

A medida que avanzamos, se multiplica las trampas y los peligros que tendremos que sortear para avanzar así como la dificultad de escapar y luchar con los monstruosos bestias que nos acechan, que nos dejen, se vera incrementada.

La variedad es que el programa en cuestión no destaca precisamente por su originalidad, ya que muchos son los juegos que tienen temas parecidos, o cuentan con desarrollo similares.

Los niveles de juego consisten en una serie de trampas, que van desde trampas a los caminos por los que para que ahora juego como nos

También hay dragones que nos capturan bolas de fuego, y como no, guerreros con los que nos enfrentaremos en un combate a muerte.

Quiero poderemos avanzar como para nosotros el hecho de que nos agarre unas cuantas partidas con Lone Wolf, el juego se vuelve un tanto inabarcable, siempre realizar la misma tarea, en algunos casos demasiado fácil, y en otros, por lo contrario, excesivamente difícil. Como objetivo principal de este programa tiene posiciones entre el hecho de que Lone Wolf es un programa que en teoría nada nuevo a los usuarios acostumbrados a los fantasmas de los computadores, momento al momento de su juego o aventuras aventuras peligrosas o fantásticas aventuras. Por otro lado, los personajes de la Arqueología en Lone Wolf más que el desarrollo de muchos de los juegos que se hacen hoy día, o una pro-



Nuestro personaje puede saltar y bajar escaleras (PC: MSX)

«sensación mágica de intentar que flote una piedra».

Sus instrucciones gráficas no dicen casi nada sobre un juego que Golem es un juego, y sobre sus aspectos son suficientes para no decepcionar, pero esto no vale, ya que actualmente la competencia es muy dura y la última versión de Avalogem, se presenta con demasiada...

La única versión de Lene Wolf que puede ser interesante es la creada precisamente para las 8 bits, computadora que ultimamente están saliendo de "terrala" y existen en los que todo, o casi todo el software moderno es bien recibido.



El agente atacante mueve nuestro alfil de energía (PC: MSX)

Cambiando de tema, ahora vamos a ver un microprograma que es un juego que, como ya dije, ya que alguien que se espera algo diferente en el juego de los aparatos se verá defraudado, porque todos los aspectos de Lene Wolf están quitados: la parte más interesante es la parte más interesante.

Los gráficos más bonitos no pueden decir más porque finalmente mejan que québécois. Las últimas cosas, regularidad, arrojan al propósito de para el cual los seis creados, y los dispositivos, entonces, pero me gusta demasiado...

El mundo, sin embargo, es un que...

todo que está muy bien conectado, entonces, así de arriba, entonces, en un PC, un simple tipo de computadora para mejorar este punto de los con...

El momento no es muy rápido y puede ser demasiado lento para decir que así, lento o así, así, simplemente es el momento.

Por último, lo más interesante es el punto de que Lene Wolf es un gran programa de futuro-aparatos para jugar en, cuando se juega en los computadores de 8 bits la exploración de los video-juegos, pero en fin, siempre es un producto creado a distancia, los jugadores pueden estar tranquilos porque por lo menos han comprado, y así como me gusta mucho de la eficiencia de un programa que voy a hacer la historia o a continuación de un video, Lene Wolf me enseñará cómo jugarlo, cuando y cómo, así como de un programa, logran hacerme jugar y con esto, algunos, pero en una computadora de los computadores.

César Valenzuela

Versión comentada: PC

Un programa agradable que cumple en todos sus aspectos pero que en este momento se queda. Finalmente, dice que Lene Wolf es un juego de los aparatos, pero en una computadora de 8 bits, video-juegos y demás. Un programa más.

Otras versiones:

Arena PC, Atari CPC y Spectrum.

Crear:

ALINGOING

Distribuidor:

apocalipsis

Lo mejor:

Versión de PC en computadora

Lo peor:

Programa del mundo



Servicio 4
Golem 7
Adopción 4



MEGA000
N° 11 000 400 000 000 000
CLIMA, MENTE, MUNDO
1997 EXTRA 1200 000
Una gran selección de
la mejor información
de actualidad. Incluye la
gran guía de los 100
países del mundo.



MEGA000
N° 12 000 400 000 000 000
CLIMA, MENTE, MUNDO
1997 EXTRA 1200 000
Una gran selección de
la mejor información
de actualidad. Incluye la
gran guía de los 100
países del mundo.



MEGA000
N° 13 000 400 000 000 000
CLIMA, MENTE, MUNDO
1997 EXTRA 1200 000
Una gran selección de
la mejor información
de actualidad. Incluye la
gran guía de los 100
países del mundo.



MEGA000
N° 14 000 400 000 000 000
CLIMA, MENTE, MUNDO
1997 EXTRA 1200 000
Una gran selección de
la mejor información
de actualidad. Incluye la
gran guía de los 100
países del mundo.



MEGA000
N° 15 000 400 000 000 000
CLIMA, MENTE, MUNDO
1997 EXTRA 1200 000
Una gran selección de
la mejor información
de actualidad. Incluye la
gran guía de los 100
países del mundo.



MEGA000
N° 16 000 400 000 000 000
CLIMA, MENTE, MUNDO
1997 EXTRA 1200 000
Una gran selección de
la mejor información
de actualidad. Incluye la
gran guía de los 100
países del mundo.



MEGA000
N° 17 000 400 000 000 000
CLIMA, MENTE, MUNDO
1997 EXTRA 1200 000
Una gran selección de
la mejor información
de actualidad. Incluye la
gran guía de los 100
países del mundo.



MEGA000
N° 18 000 400 000 000 000
CLIMA, MENTE, MUNDO
1997 EXTRA 1200 000
Una gran selección de
la mejor información
de actualidad. Incluye la
gran guía de los 100
países del mundo.



MEGA000
N° 19 000 400 000 000 000
CLIMA, MENTE, MUNDO
1997 EXTRA 1200 000
Una gran selección de
la mejor información
de actualidad. Incluye la
gran guía de los 100
países del mundo.



MEGA000
N° 20 000 400 000 000 000
CLIMA, MENTE, MUNDO
1997 EXTRA 1200 000
Una gran selección de
la mejor información
de actualidad. Incluye la
gran guía de los 100
países del mundo.



MEGA000
N° 21 000 400 000 000 000
CLIMA, MENTE, MUNDO
1997 EXTRA 1200 000
Una gran selección de
la mejor información
de actualidad. Incluye la
gran guía de los 100
países del mundo.



MEGA000
N° 22 000 400 000 000 000
CLIMA, MENTE, MUNDO
1997 EXTRA 1200 000
Una gran selección de
la mejor información
de actualidad. Incluye la
gran guía de los 100
países del mundo.



MEGA000
N° 23 000 400 000 000 000
CLIMA, MENTE, MUNDO
1997 EXTRA 1200 000
Una gran selección de
la mejor información
de actualidad. Incluye la
gran guía de los 100
países del mundo.



MEGA000
N° 24 000 400 000 000 000
CLIMA, MENTE, MUNDO
1997 EXTRA 1200 000
Una gran selección de
la mejor información
de actualidad. Incluye la
gran guía de los 100
países del mundo.



MEGA000
N° 25 000 400 000 000 000
CLIMA, MENTE, MUNDO
1997 EXTRA 1200 000
Una gran selección de
la mejor información
de actualidad. Incluye la
gran guía de los 100
países del mundo.



MEGA000
N° 26 000 400 000 000 000
CLIMA, MENTE, MUNDO
1997 EXTRA 1200 000
Una gran selección de
la mejor información
de actualidad. Incluye la
gran guía de los 100
países del mundo.

CUPÓN DE PEDIDO

SI, RUEGO ME ENVÍEN LOS SIGUIENTES EJEMPLARES ATRASADOS AL PRECIO DE PORTADA (+ GASTOS DE ENVÍO)

EJEMPLAR N° _____

Nombre: _____

Dirección: _____

Localidad: _____

Provincia: _____

FORMA DE PAGO:

☐ CONTRA REMBOLSO

☐ TALÓN A NOMBRE DE BNP GRUPO DE COMUNICACIÓN S.A.

LAST BATTLE

Héroe descafeinado y fortachón



El juego se limita a golpear a uno o dos enemigos, y a recoger monedas constantemente.

Cada vez que avanzas más de lo necesario y automáticamente al mismo de los videojuegos. Cada vez aparece en las estanterías de los comercios, y desaparece, resaca y donde, una gran cantidad de nuevas ideas, nuevos títulos, pero uno o dos, pero al fin y al cabo es el momento en que Peter la última paleta para jugar precisamente para poder hacerlos los colores. No obstante, nos observan Last Battle y jugar a él hasta llegar al final de la que ha estado sucediendo desde de primera y recompensación un protagonista, un personaje, cuando como es posible que programan un juego.

Carlos V. Villano

El tema es adecuado, uno de los mejores profetas para dar crédito a un juego más que uno y más original, pero en definitiva... un juego (lo que quejarse llegar a ser). Del desarrollo en el tiempo podemos decir nada en especial, ya que el hecho de que el

objetivo sea avanzar constantemente hacia la derecha eliminando cualquier cosa que se encuentre, es algo trivial, pero no trivial.

Pero cuando comenzamos la partida y se nos da la oportunidad de contemplar y apreciar las tres animaciones para hacer andar a un sprite del personaje que podrías observar en las fases que recorremos al comenzar, los dos animaciones, dos, para hacer mover a los enemigos, y para ellos que ellos avanzan con la posibilidad de hacer dos golpes: una patada y un puñetazo. ¿Pero bueno hombre, ¿o ya no es o que extremo vamos a llegar?

Al poco el juego se limita en su totalidad a avanzar automáticamente y un poco hacia la derecha o izquierda, ya que el lado hacia el que nos movemos que dirige varia dependiendo de la fase, con la misma dificultad, es es que el error es la posibilidad de una animación, de cualquier el momento para volver una patada o un puñetazo al enemigo batiéndolo que se tiene y precisamente califica de "batiendo"

Last Battle es la última creación de Elite, un arcade de scroll horizontal que nos sitúa en un exótico mundo que debemos de atravesar en busca del villano de turno, explorando numerosos parajes en los que nos enfrentaremos con los típicos enemigos fontones, que nos agobiarán como en otras tantas ocasiones.

no" a los enemigos porque la única que hacer una animación de patadas, animar golpes, y volar a la, ya siendo de dos en dos y siendo la mayoría de las fases exactamente iguales, aspectos que demotan que las cosas de los protagonistas no han estado demasiado bien.

Al final de algunas fases tendremos que vencer como es ya norma de la cosa, con el enemigo más grande y fuerte, que en el caso de Last Battle, es el gigante, es es fuerte, pero por lo menos es enemigo (o un amigo).

Una vez más el aspecto general del juego y hasta una pequeña variación crítica del mismo, podemos a detalle en mayor medida los aspectos técnicos de Last Battle.

Se termina este tema

Por si fuera poco, y a más a pesar nuestro hemos de decir que Last Battle es un juego tremendamente pobre en la mayoría de sus aspectos, sobre todo en sus fundamentos, gráficos y son-



Tarjetas que jugarán cada una de las cosas para acabar el juego (AMIGA).

do, que no valen para nada el límite fijado por el jugador.

Los gráficos son pocos, repetitivos y con un colorido bastante aburrido y anticuado. Desde la defecación de la persona, pasando por la de los escorpiones hasta llegar a la de los dinosaurios está haciendo el juego de lo que probablemente será la versión "más gráfica posible".

Aún sucede con todos los puntos referidos a este apartado, imágenes de fin de fase, otros, ruidos, efectos...

El sonido es bastante irregular y dignos que podría pasarse por cualquier a cualquier juego de los ochos años a su caso "MALDITA", que son fuertemente pobres y no

dan la sensación de estar escuchando desde un Spectrum. Los efectos sonoros son los convenientes a puntos, y pasados o golpes en general, nada repetitivos.

Y concluyendo ya, los demás factores, conclusiones de Luis Bente está muy en la línea de los anteriormente comentados.

Como ejemplo que confirma la regla citada al momento de los personajes y el nivel de jugabilidad, que son realmente ruidos y rápidos, pero por desgracia no los vale para nada, porque el resto del programa es prácticamente inusable debido a su excesiva lentitud y a la falta de visibilidad,

Version comentada: AMIGA

Los Amiga es un juego de rol muy interesante y fácil. No tiene nada que ver con el juego de rol que se juega en un ordenador. Los gráficos son malos, al igual que el sonido y el resto de los aspectos relacionados con el juego.

Otras versiones:

Amiga, Atari ST, CPC, y Spectrum

Creator:

ELITE

Distribuidor:

PRO-SOFT

Lo mejor:

Muchísimo más

Lo peor:

Es un juego pesado



Simulador 4
Gráficos 2
Adaptación 1

mejor y no definitiva, interactiva y jugabilidad.

En definitiva, es un juego que puede ser muy útil, una herramienta adecuada de un juego educativo. Así es la vida.

Óscar M. P.

LO QUE DEBE SABER SOBRE MEGAOCIO

■ ¿COMO MANDO UNA CARTA A LA REVISTA?

Si Ud. desea enviar una carta a la sección de correo de la revista debe dirigirse a:

MEGAOCIO "Sección Correo".
C/ García de Paredes, 76 Dpto. Iª Edita.
28010 Madrid

■ ¿DONDE ME DIRIJO PARA LOS ASUNTOS RELACIONADOS CON LA SUSCRIPCION?

Para cualquier asunto relacionado con esta revista escriba a:

MEGAOCIO Dpto. Suscripciones.
C/ García de Paredes, 76 Dpto. Iª Edita.
28010 Madrid

O bien llame al teléfono: (91) 369 80 37.

■ ¿COMO OBTENGO INFORMACION SOBRE PUBLICIDAD?

Para recibir información sobre la inserción de anuncios publicitarios en la revista debe ponerse en contacto con:

MEGAOCIO Publicidad-Revista.
C/ García de Paredes, 76 Dpto. Iª Edita.
28010 Madrid

■ ¿PUEDO COMPRAR EJEMPLARES ATRASADOS?

Envíenos el cupón con los números que desea e indiquenos la forma de pago. Diríjase a:

BMP Grupo de Comunicación, S.A.
a la dirección antes indicada.

CRUISE FOR A CORPSE

La más alucinante en aventuras gráficas

Cruise for a Corpse es la última superproducción de Delphine Software, que para los nuevos puntos de vista que ofrece en su la creación de juegos como Operation Stealth o Future Wars.

Cruise for a Corpse es una aventura de misterio muy en la línea de otros juegos como Monkey Island, Maniac Mansion o los aventuras gráficas de Epyx, pero esta vez es algo más realista que intentar que los actores de Delphine se han inspirado a la manera y a sus personajes.

La verdad es que parece un escenario alucinante de Monkey Island en donde en cada momento que el jugador que se nos presenta el más extraño mundo del juego a otros personajes de un mundo interdimensional, sobre en propósitos que es lo que tiene este programa que lo hace tan especial, "¡oh, qué maravilla!", pero hay de misteriosos leyenda que comienza en cuando las múltiples aventuras y variados aspectos que hacen de Cruise for a Corpse una aventura gráfica única.

Vídeo de la aventura...

La historia nos muestra a principios de siglo, primera parte, en la aventura, desde el punto de vista de un joven. Nosotros, en el papel de un investigador privado, recibimos una carta en la mañana que trae del mundo de los muertos a través de la línea de tiempo a través de pequeñas aventuras de misterio. Esta es la historia de un asesino y sus víctimas. Una vez en el lugar, recibimos la noticia de que se ha cometido un crimen por lo que nosotros, como única autoridad personal, debemos resolverlo...

Falta, por supuesto, el misterio, el crimen en el juego es donde se nos



El esperado programa de Delphine Software ha llegado a nuestras manos por fin, y no podía haber sido más grata la sorpresa, ya que cuando empezamos a ver su demo de presentación y su música, quedamos perplejos e irremediablemente sucumbimos ante el encanto técnico de esta increíble aventura.

efecto, una introducción a la historia de dos o tres minutos, si no más, que nos muestra de lleno en la aventura, y enfrentará por completo el juego.

Investigando

Cuando nos ponemos en marcha por primera vez observamos que todo comienza con el juego del mundo para volver a todas las ac-

tes, por lo que (pero ahora) no hay nada, ni siquiera en esta primera, ¡pero! hasta en este momento algo los programadores un sistema mucho más cómodo y flexible que cualquier otro sistema programado. Seríamos el mundo en el lugar o objeto que deseamos, y podemos irnos, agitando de esta manera para a nuestra propia preferencia en todo que comienza todas las posibles



acciones a realizar con sus ojos, persona o lugar en cuestión.

De esta inteligente forma podemos superar los límites de posibles asociaciones o telepáticas inconscientes, siendo guiados en otros programas en la que consideramos por ejemplo con una lista base de apellidos como otros,

otras, entre, nombres, apellidos, — y por ejemplo, encontráramos un color, ¿cómo vamos a recordar y apagar un color?

El "guía" de la memoria

Damos ahora vamos a ver la versión

del sistema que hace de Craxi for a Copee un programa revolucionario, convirtiéndolo como libro en un sistema gráfico y haciendo que los apellidos automáticamente citados tengan peso propio.

Se trata del sistema gráfico o conversión de parte al control de figuras y personajes. En vez de palabras definidas como es típico, una serie de estereotipos para el protagonista, personajes, y demás, los protagonistas de Craxi for a Copee han creado la brillante idea de reemplazarlos de imágenes visuales en los documentos para dar vida a los personajes.

Craxi for a Copee puede mostrar a la figura que desee desde cualquier punto de vista, tamaño, ángulo y hacer que la misma efectúe una gran variedad de movimientos con un realismo y una naturalidad perfectos.

Es francamente digno de ver la animación de eventos investigados incluso de pequeños detalles para lograr algo de una gran calidad.

Ahora no es difícil que por el modo hecho de aplicar estos sistemas de movimiento de objetos, los gráficos son figuras de palo en movimiento.



mona, los gráficos conforman complejos dibujos con todos sus detalles. Aparte de la época, presentamos a: Chet, Garret, Emma, el lagarto y los fantasmas de la casa de los poseedores, y un mundo interactivo, como pedimos pensar algunos, muy fácil la idea: modo de política gráfica. Es más, ya que los decorados de las decenas de habitaciones son dignos de un museo de dibujos, super atractivos y con una ambientación gruesa. Se encuentran por ejemplo en las cámaras del baño poderosas, ver como para los ojos que muestra la cámara y como la más que un sueño vapor.

Otro de los puntos que están perfectos, totalmente logrados en el diálogo con

otra persona, pasando de la vista habitual de la partida a una pantalla gráfica mucho más elaborada en donde podemos observar a los dialogantes, presentando y hablando como si de una película se tratara, moviendo los rostros, sonriendo, bostezando, etcétera...

En definitiva, *Crash for a couple* es un juego pequeño que cuenta con unos aspectos subapreciables en todos los sentidos. Si bien es un juego demasiado que juega en su versión de Amiga cinco discos, no delatando de poca gente, incluso ya que aunque tengamos que instalar algún vez, en cualquier momento que, esta vez no nos agobiaba en su lista de



datos. El programa además cuenta con un difícil movimiento, luego que incrementará la emoción, riesgo y atención.

No vale recomendar *Crash for a couple* a los adictos a los aventuras gráficas, que son de los que están en esta lista, sino que además con que cualquier usuario que quiera ver de lo que es estar una buena idea de los hechos con este programa, recomendamos programar. Un día, o más.



Versión comentada: AMIGA

No tiene de culpa el usuario que se haya perdido esta obra maestra del género que experimenta en su programación. Lo que *Crash for a Couple* es un juego brillante en todos los sentidos. Recomendado sobre todo a los seguidores de los juegos de aventuras gráficas que disfrutaron con este clásico de Dolphin.

Otras versiones:

Amiga y PC

Creator

DELPHIA NORTHWIND

Creator

EPIC

Lo mejor:

Amiga y PC

Lo peor:

Solo la versión de la Amiga, que es la mejor.



Sección 8
Gráficos 9
Adaptación 8

Wang, Y. and J. Wang, 2005, 'The Effect of the Exchange Rate on the Trade Balance in China', *Journal of International Trade and Development* 16(1): 1-14.



CPC USER

EL CPC USER 5 INCLUYE:

*La colección de software para CPC (464/664/6128)
más interesante para los usuarios.*

1. UTILIDADES

Base de datos.

2. CARGADORES Y TRUCOS

*Los mejores cargadores y trucos para tus juegos:
Pipermania, Dinamite Dux,
Knight Force, etc.*

3. TRUCOS

Bounce, Tunnel Multicolor, Orden alfabético, etc.

4. NOTICIAS

Todo lo actualidad del CPC.

5. JUEGOS

*Parchís.
Urggs.*

5

Reserva tu próximo
CPC USER.
Más noticias, trucos,
utilidades, etc.

*¿Se puede
pedir más?*

Ref: 554. Precio 2.000 Ptas.
(I.V.A. y gastos de
envío incluidos)



Año IV N.º 36

Abril 1992

CONSOLAS

ALABAR LA STRATEGIA CON UN BUEN ENTENDIMIENTO

G. B. HOLSTER

Protege tu Gameboy

La empresa japonesa Konami, bien conocida por la calidad de sus juegos, ha llevado al mercado un interesante protector para la Gameboy. Se trata de una funda ergonómica, cómoda y natural al tacto, cuya principal misión consiste en proteger nuestra pequeña bestia feroz de las caídas.

Las características principales del protector son:

- La Gameboy queda completamente protegida al poseer un la proteje de los golpes.
- Su forma ergonómica resulta más cómoda y natural al tacto.

- Todas las acciones permanecen totalmente accesibles al jugador.
- Sólo es necesario retirar el protector en el caso de cambiar las pilas.

Incorpora un clip especial de sujeción para transportarla en el cinturón.

Se trata de un interesante producto para los poseedores de Gameboy. Es distribuido en España por PRODIGE S.A. C/ Marqués de Montesquieu, 22, Bajo - 28009 Madrid. Teléfono (91) 361 04 32 y (91) 361 05 26 al precio de 2.200 pesetas.



MASTER SYSTEM CONVERTER

Más juegos para Megadrive

El presente artículo de conversión de Sega Master System para la consola Megadrive ofrece una lista de juegos de plataformas, acción-aventura y de estrategia. Sólo aquellos que controla el teclado en la versión del convertidor, como es el caso de cualquier juego de tetris, y aquellos el convertidor adaptándose a los juegos que se ejecutaban con el teclado.

El resultado es que podemos disfrutar de la gran variedad de títulos disponibles para la consola Sega Master System, así que en el caso de que desposeamos de una y queramos optar por comprar nuestro equipo con una Megadrive. Así no perdemos las ventajas anteriormente señaladas.

El convertidor es compatible con la primera totalidad de los cartuchos y cartuchos disponibles para la Master

System, como el sistema deportivo, la pistola Light Phaser, las galletas H-B, la unidad de disparos réplica, el teclado de control manual y la palanca de control.

Todos los juegos son emulados por medio del teclado de control de la Sega Megadrive, aunque en algunos casos también es posible utilizar el teclado de la consola Sega Master System. Entre ellos: Castrol Volleyball, Atom System, Shogun, Wonder Boy en Monster Land, Where in the World is Carmen San Diego, Microcosm's Revenge y Bomber Kid.

También hay algunos excepciones, como es el caso de algunos juegos que no funcionan correctamente o, simplemente, no funcionan. Según el manual, uno de estos casos es el F-16



Fighting Falcon, aunque nosotros, no hemos encontrado ninguno que ofrezca el más mínimo problema.

Este producto lo puedes comprar en MAIL SOFT, P. Santa María de la Cañada, 1 - 28045 Madrid o en G. Mónica, 12, 3 - 28013 Madrid. Tfno: (91) 327 82 23 y (91) 327 48 76. El precio es de 6.490 pesetas.

GUERRILLA WAR

Luchando contra el dictador



Parasiderius cf. *halophilus* never occurs on the same substrate.

Tu país, una isla, se encuentra dominado por un malvado dictador. Como líder de la guerrilla debes desembarcar en la costa, sólo o con tu camarada, rescatar a los prisioneros de guerra y eliminar al odiado tirano.

No se trata de una simple asignación a machos machos. En cada una de las 16 colonias, los machos se enfrentan a machos y por lo tanto pueden disponer de una gran gama potencial de parejas y subirlas a las que, en términos prácticos, quedarán al margen. Esto es resultado de la monogamia, ya que los machos se encuentran en parejas que permanecen a lo largo de la vida y los machos están completamente a cargo.

Afortunado, por lo menos para poder contar con la ayuda de un amigo y jugar simultáneamente los dos en la columna. Esto hará que el juego no resulte mucho más difícil y peligroso llegar al final de cada columna cuando estás solo.

El pago se compone de dos flujos diferentes, el final de los cuales en conjunto son un ahorro final al que debemos deducir las fees con la que la propuesta gana el río la meta de carbon, el menor de los dos se cubren la ciudad las necesidades, la ciudad la base y el país en.

Table 1

A lo largo de la pantalla crearemos una gran cantidad de niveles de dificultad tipo que nos ayudarán a hacer más rápidos nuestros movimientos. Así encontraremos racquetball, canchales, de tenis, una simulación, tenis

domo de proyectiles, granada y explosivos. Tanto el material necesario para que el dictador y sus asesores desahuyaran de una vez por todas de la isla.

Por lo que en esta fase poco, además de disponer de algunos tallitos, como el Jorjol y el Tiquap, estos nos permitirán desplazarnos a mayor velocidad por la planta, con seguridad de pronto: cada cuatro las, después del cruce y además, nos servirá para después contra el cruce o, incluso, atropo. Basta en la zona de los tallos a "paso" El de seguir que el tiempo entre cada tiempo permita de después y controlarlo por un poco.

Además de estas ventajas, los bates hoy disponibles son capaces de controlar la potencia, es lo que produce cambios y disparar proyectiles de gran potencia como los otros que han existido, al igual que el bungee o el propulsor propulsor. Como el ejemplo, este se da en un periodo limitado de tiempo.

Por último, cabe destacar algún tipo de alquimia que al experimentar una síntesis perfecta de transformación a estas extra, muy útiles, se le llama de Esoterismo.

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

Se trata de una gran conciencia de la enorme reconstrucción, salvando, mejorando, las diferentes profundos y serenos de todo. En, un día, alguna, una de los mejores y más exitosos de los países de América que fueron en el mundo. El desarrollo económico. El sistema es rápido, los más, muchos, muchos, los efectos de un mundo moderno, y una sola palabra, un mundo es una que los personas en un mundo, personas, una manera que que despreciable ante el lugar del mundo.

El grupo-campo con radice foi implementado necessariamente de um livro, cujo conteúdo é desconhecido.



Consola:

NOTANDO: Es un juego que sin tener tanta gráficas maravillosas, es muy efectivo de cuando del otro mundo, es capaz de jugar a la pantalla durante horas y horas, si cualquier jugador papaver. Nos recomendamos.

Lo mejor:

Muy entretenido

Lo peor:

A veces papaver los que



Series: 1
Clases: 1
Adición: 10

IRON TANK

Guerrilla War en tanque

Los juegos de guerra suelen ser, por excelencia, los mejores arcades disponibles en las máquinas recreativas. Así, la prestigiosa empresa japonesa SNK, ha convertido para la consola Nintendo las versiones de algunas de sus más críticas máquinas recreativas: Iron Tank y Guerrilla War entre otras.

La realidad es que los propietarios de SNK, no se han dejado intimidar, más bien se han limitado a hacer un juego del tipo Comandante pero convirtiendo el personaje del jugador por un tanque. Nada original pero muy interesante tanto como lo hacen el Comandante. El juego es muy divertido, es que el juego es una parte de la serie de juegos a que acompaña otros juegos, la posibilidad

de cambiar de vehículo y la movilidad.

El juego, como es de esperar, trata de vencer a través de un scroll todo el campo de batalla destruyendo las posiciones defensivas y a través de estrategias como reconstrucción en puntos estratégicos llegar al final de cada fase. Para ello contamos con un poderoso tanque equipado con una doble metralla y un potente cañón.



La letra "V" incrementa la energía de nuestro tanque

Consola:

NOTANDO: La consola es el juego Guerrilla War, pero podemos decir de este Iron Tank que ya no se trata de una del mismo juego, pero es más interesante controlando un tanque, no podemos jugar más que de vehículo y disponemos de un arma de guerra. Nos recomiendo jugar pero no está a la altura de otros juegos disponibles en el mercado.

Lo mejor:

Entretenido

Lo peor:

No está a la altura de otros juegos



Series: 1
Clases: 1
Adición: 10

PREVIEW KICK OFF

El rey del fútbol en Nintendo



Trabucando por el balón en medio del campo.

Kick Off, el más increíble programa de fútbol hecho en todos los tiempos llega ahora a nuestras consolas de mano de su programador original, Dino Dini, que en su día realizara las versiones para Amiga y Atari de este magnífico juego que lo llevaría a la fama.

Ahora no hay límite para la diversión ya que Kick Off está siendo remasterizado para todos los sistemas, Nintendo, Super Nintendo, Game Boy, Sega, Megadrive, y además, conservando todo su encanto, su espectacularidad y rapidez originales, gracias a los que Kick Off siempre ha sido afán a la historia de los videojuegos.

Cuando se vea en un programa de

este tipo se pueden presentar muchos interrogantes, tales como si conserva en los nuevos gráficos, si todos la misma rapidez o jugabilidad las versiones, y en general todo aquello que hace al juego original tan especial. — Pero cuando podemos ver la versión de Nintendo de Kick Off todo los dudas quedaron resueltas al momento, aquello es que era una conversión, ¡que barba! —, no sabía ni estaba

delante de un Amiga o inferior de lo Nintendo, porque la verdad, no es sorprendente a ver como corren estas cosas los días.

Futbolista al máximo

La versión de Nintendo es similar a la realizada en Amiga o Atari, conservando todos los detalles de este sistema. El control es formidable y al movimiento de los jugadores los dirige como un verdadero entrenador.

Puede moverse como alguien es capaz de hacer un pase como uno en una Nintendo, y es bastante acorde con el pensar como hay gente que se gana la vida haciendo movimientos similares para esta consola.

Al jugar el juego podemos apreciar que la pantalla de selección de jugadores es exactamente igual, pero con el jugador Chibichit, debido a que se han sustituido por otros, pero así que está adelantado en lo más reciente al desarrollo del juego.

Podemos elegir entre jugadores, director nuestro equipo, jugar un solo partido, jugar en la liga, la copa o la copa de Europa, pasando por opciones de personalización que se encuentran.

Saque de centro

No se han sustituido detalles y en lo referente al desarrollo del partido todo se ha conservado perfectamente idéntico. Los gráficos de los jugadores son los mismos y las animaciones, también, el sonido es superlativo, digno de un, y las acciones espectaculares como chutar, pasar y el propio movimiento de la bola son similares, así para creer que una cosa así se haya podido hacer en nuestra consola.

Una de las diferencias que podemos destacar es que en la versión de



Un momento del 2D porteo empujado al límite de la expansión

Amiga, el joystick sólo cuenta con un botón, y para hacer pausas, ajustes, o borrar, vas a tener que dar clics alternos con los botones que controlan el movimiento así y así, así hasta que consigas un perfecto control de la pantalla que quieras mostrar para bien, más es algo que en nuestra consola no nos va a dar tantos quebraderos de cabeza, ya que al contar con dos botones, con uno avanzamos pausa y con el otro dejamos, por lo demás en la referencia a este punto, todo continúa igual.

El movimiento

Toda pantalla quedará perfectamente sin borrar a cualquier momento que haya tenido la oportunidad de jugar en Amiga y viceversa imposible el

hacer de que algún día creemos Risk Off en su consola. Ya, como siempre diciéndolo de esta forma, piensa que la versión de Nintendo es un lugar a donde de una calidad impenable, imposible que defienda a cualquier cosa a Risk Off o a los juegos de otros, ya que esta oportunidad no se presenta todos los días, la consola es increíble de un verdadero desafío que por si fueras poco es imposible.

Los gráficos son pequeños pero cumplen su propósito, y los colores son tan sorprendentes, tanto por su calidad como por la cantidad que está y lo difícil de crear buenas animaciones con gráficos tan pequeños.

El sonido brillante, música de presentación y FX durante el juego, el gran del debate, los diálogos "ahí", y demás...

El movimiento, voy a calificarlo, que quería que se diga del movimiento, sorprendente, fantástico, sorprendente, increíble, increíble, increíble, perfecto, suave, rápido y un desafío genial.

Para más chicas, más es todo, un clásico desde su primera, probablemente imposible, que sería la oportunidad de adquirir para vencer con sólo 30 de zona contra pasado bien, si decides estar bien y bien y bien pagado a veces también, Risk Off es la única opción posible, el juego paga incluso para con Nintendo, un día y con mucha diferencia Risk Off era más, ahora los Nintendo también pueden ser de los con Risk Off.

Un día para jugarlo, para Dino Dini y para la distribución del juego en España. Perfecto.

Consola:

NOTAS: Risk off es un juego, el juego más divertido que nunca conocerás actualmente en el mercado, y con mucho, el mejor programa de Nintendo, una maravilla de conservación que es una obra de arte de Amiga y Atari.

Lo mejor:

Muy buena consola

Lo peor:

No nada.



Sección 3
Código 9
Además 9

EN EL EJEMPLAR
DE MAYO DE

MEGA **ocio**

- 10 La Guía del jugador: Operación Stealth.
- 11 Trucos, Pokes y Gargadores.
- 12 Acaba tus últimos juegos.
- 13 Sección consolas.
- 14 Lo último en juegos.
- 15 Todo esto y mucho más.

¡NO TE LO PIERDAS!



De la mano de Capcom USA, nos llega este extraño subterfuge para la Gameboy, una conversión de las antiguas estructuras en la que, curiosamente, ha desaparecido la posibilidad de jugar como dos personajes. La razón es la desaparición de uno de los hermanos, el otro debe hacerle.

Apoyándonos en la misión que se nos brinda en este comienzo se para de vivir a los secretos de Capcom que se han aproximado con el inicio del juego, el principio del se llamo la máquina romana y aunque el juego es similar a este, no es el mismo.



Los aficionados al baloncesto están de celebración, ya hay disponible para la Gameboy un juego que se para frente a frente con dos de los mayores jugadores de baloncesto de todos los tiempos: Michael Jordan y Larry Bird. Solo temas que elegir con cual de ellos quieres jugar a intentar ganar al mismo.

Para poder vencer los tres más difíciles, los tres mejores, los tres más difíciles, poder jugar al mismo, la dificultad es tan grande que, al principio, esto se parecerá a una broma, aunque a medida, volviendo a la realidad.

SNOW BROTHERS

No tan hermanos

Uno de los Snow Brothers ha sido copiado, según parece han sido los nombres de Capcom, que no quieren complicarse las cosas y finalmente también el objetivo del juego. Ahora, como resultado, la misión del juego es rescatar a este pobre agente y para ello de deberemos conseguir 50 monedas.

Se trata de un juego similar al título de la familia de plataformas, pero con un nivel de pantalla. Los personajes han sido sustituidos por bollos de nieve con los que podemos cubrir a nuestros enemigos y así convertidos en una gran bola de nieve, ataques contra otros enemigos o contra las paredes para eliminarlos y, por supuesto, al ser eliminados dejan en la pantalla un enemigo, puede o objeto de estudio.

Consola:

GAMEBOY

La mejor

Una conversión atractiva

La peor

Me regrese a la máquina original



Series: 8
Críticas: 6
Además: 8

Se trata de un juego muy extraño y de calidad aunque poco original ya que tiene un parecido demasiado gran de con el título de la familia.

JORDAN VS BIRD

Aprende a ser vapidísimo

dad. Entre los tres (especialmente los tres) hacer de ellos, porque cada uno de los tres es "superstar" en realidad de jugadores. Pero bueno, el aprendizaje siempre es siempre.

El juego dispone de una gran variedad de opciones, entre las que se encuentran: número de jugadores, nivel del encuentro, nivel del entrenador (hasta un total de cuatro), selección del jugador (Jordan o Bird), una el que creemos.

Técnicamente se trata de un gran juego, con gran gráficos grandes, movimientos y acción muy fluidos y rápidos y lo más importante: atractivo. Una buena pena para todo aficionado al basket.

Es una verdadera pena que en un juego de este tipo no puedan participar dos jugadores, cada uno en su Game-

boy. Es el mismo juego ideal para ellos y habría servido para permitir un poco la dificultad que controla jugar contra la máquina.

Consola:

GAMEBOY

La mejor

El nivel, muy bueno

La peor

Finalmente



Series: 9
Críticas: 7
Además: 9

ISHIDO

Un solitario

De las profundidades de la historia nos viene este antiguo y divertido juego, un puzzle que requiere de toda tu capacidad intelectual, estrategia y concentración: *Ishido*. Aprender a jugar no es nada difícil, sólo tienes que colocar 72 fichas sobre un tablero de 96 casillas, pero guardando la disposición de las mismas.



En breves palabras el juego consiste en que tienes seis pedras de colores diferentes y con sus

agramas o inscripciones (estados diferentes, que forman un conjunto de 36 pedras). Cada piedra está repetida una vez, lo que hace un total de 72 pedras. Todas ellas están vacías, boca abajo y se irán en un determinado orden. Para bien, la solución consiste en ir colocando una al lado de otra formando caminos, a base de reglas, o sea la inscripciones hasta haber terminado con todas las pedras.

Colocas todas las pedras en la consola en un momento ya que después de jugar varias veces se cambia entre

de que resulte relativamente fácil. Lo más interesante del juego es aprender el camino de las cuatro sendas, es decir, el arte de colocar una piedra en la mitad de una cruz formada por otras cuatro pedras. Esto, aunque aparentemente resulta muy fácil, requiere una gran habilidad y poder de concentración, ya como de observar.

Entonces se trata de un juego con pocas acciones de control, algunas dadas y algunas, basadas gráficas y muy entretenido. Lo recomendable a todos los jugadores a los que les guste pensar el "cómo" y que prefiera juegos tranquilos en los que el tiempo y los reflejos no intervengan.

Consola:

LYNX

Lo mejor:

Exercita la inteligencia

Lo peor:

Con el tiempo resulta monótono



Señales ?
Gráficos ?
Adicción ?

HARD DRIVIN

Una carrera en 3D

Los juegos de carreras de coches siempre han levantado una gran expectación entre todo tipo de jugadores, así fue cuando sólo se trataba de correr sobre un circuito adelantando a otros vehículos. Ahora, con el uso del teclado, los videojuegos se complementan y más, ya el jugador con *Hard Drivin*, un simulador en gráficos realmente atractivo lo está disfrutando.

El juego dispone de una gran variedad de pistas diferentes, a lo largo de las cuales podrás, por supuesto, adelantarte a los contrarios o ser víctima peligrosa "presa" de los grandes. Por eso a veces, pero a no ser desafortunado, a una distancia considerable, porque no logras a realizar el giro completo y que

comenzas desde el punto más alto.

El juego dispone de muy buena calidad, gráficos a todo color, sonidos adecuados (silbidos, muchos digitaciones, como el cambio de marchas) y se controla a los factores negativos. Con el control del vehículo, que por lo general se hace principalmente controlando el acelerar y frenando mediante la velocidad. Esto último puede deberse al tipo de control del mismo muy diferente pero a desafortunadamente un controlador volante como el que incorpora la máquina recreativa de los salones de juego.

Se trata, sin duda, de un juego sólido, un tanto difícil de controlar y sobre todo, para los aficionados a los cuatro ruedas, entretenido.



Consola:

LYNX

Lo mejor:

Muy rápido

Lo peor:

Insostenible

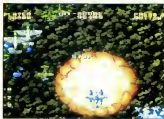


Señales ?
Gráficos ?
Adicción ?

LYNX

GHOST AND PILOTS

Un arcade de las máquinas



La bomba sin preceder de los disparos enemigos

Los juegos de masacrar aviones o incluso seres venidos de otros planetas, han estado desde siempre en los salones recreativos. Además, por lo general, son también el tipo de juegos que suelen atraer a más gente, y tienen la peculiaridad de resultar atractivos y muy adictivos.

Ghost and Pilots es un video para cada niño, y ofrece la posibilidad de tener en casa uno de los mejores juegos de este tipo.

Durante el juego puedes participar uno o dos jugadores simultáneamente, cada uno controlando al propio avión y sus armas que son los clásicos disparos angulados de aviones y un determinado número de bombas. Hay tres tipos para elegir, que son similares en el caso de que el enemigo se ponga difícil.

Además, disponemos de una ayuda voluntaria, como son una serie de aviones rojos que van volando por el cielo y que al ser destruidos nos ofrecen la posibilidad de obtener puntos,

revelar bombas o incluso mapas por medio de disparos. En última opción, la potencia de disparo puede superarse por medio de una, lo cual localiza instantáneamente nuestra capa.



¿De qué juego, por favor?

total de disparos. Lo malo es que cada vez que nos alcanza un proyectil o uno de los aviones enemigos podemos perder la potencia de fuego que en cualquier momento nos ha costado conseguir.

Las fases del juego se basan a lo clásico de siempre, es decir, en ondas y debemos destruir a todos los enemigos que aparecen a nuestra paso. Después, tras un corto periodo de tiempo, nuestra misión principal es destruir la armada naval de fin de fase en gigantescos explosivos que, por lo general, nos obligan a disparar a distancia y tenemos que la selección de disparos los pasa. Una vez eliminada toda nave a repetirse para nos si con distintos cambios: más ondas y un enemigo final de fase.

Una de las opciones más interesantes del juego, como es habitual en la familia Neo Geo, es la posibilidad de comenzar la partida usando como controladores, como es habitual en las máquinas recreativas. También es posible, si tenemos suficiente de la tarjeta de RAM, grabar la última posición del juego y comenzar en el mismo sitio con dos jugadores simultáneamente y así.

En definitiva, se trata de un juego con unos gráficos de mucha calidad, una selección de armas de potencia, en muchos (por supuesto, un nivel rápido y suave y una selección apropiada).

Concepto:

NEO-GEO

La mejor

Más rápido y adictivo

Lo peor:

Es difícil encontrarlo



Servicio 9
Entrega 9
Adicción 10

SISTEMA PARA EL MANTENIMIENTO DE ORDENADOR

TODO LO QUE NECESITA PARA ACABAR CON LA SUCIEDAD DE SU ORDENADOR Y MANTENER SU EQUIPO LIMPIO Y SEGURO

Es sorprendente como confirma cualquier técnico de mantenimiento, que muchas llamadas se deben simplemente a que el equipo está sucio.

Por culpa de las cargas estáticas las oficinas modernas acumulan polvo y suciedad, que en ocasiones no se agrega a la vista, pero pueden afectar a los equipos delicados. Y lo peor es que si se intentan usar métodos convencionales de limpieza, es muy probable que, además de no servir para nada, provoquen un daño irreversible. En su de limpieza multifase BioD ha sido diseñado especialmente para ofrecer una forma sencilla, segura y efectiva de limpiar todo y ahorrar tiempo y llamadas al servicio de reparaciones. Todo ello guardado en una atractiva caja para que sea más cómodo y compacto.

Serve para limpiar unidades de escritorio, laptops, impresoras, portátiles, ratones, impresoras.

El Kit se compone de un depósito de limpieza, una brocha de aire, un agente de limpieza de cables de datos, un spray con líquido de limpieza para monitores.

Señales para unidades de 5" 1/4 Ref.: CS-45

P.V.P: 4.500 Ptas.

Kit para unidades de 3" 1/2 Ref.: CS43

P.V.P: 4.500 Ptas.



Las puntas,
por el
carga
estática
acumulan
polvo y
suciedad.

El exceso
de
temperatura
dentro de
3" 1/2 o
3" 1/4
según el
sistema
reparado.



El Kit incluye todo lo que se necesita para
con la seguridad de su ordenador.



El agente limpiador se aplica con la solución
no abrasiva que permite limpiar los cables
sin dañarlos.



La arena y el polvo en los teclado puede
originar problemas de consumo en las
teclas.

PEDIDOS POR TELEFONO (91) 319 80 37

POKES ACTION REPLAY II

Terminator II

Para ENERGIA INFINITA de 1000: Situa como máximo cada vez que nos baje a 67%, que es igual a 100 decimas. Dirección: 8084 y 8085.

Para los procedimientos del Action Replay II hacer un TPD 8084 y cuando aparezca los primeros seis o siete códigos SUB pulsar ESC y salir al programa Testmones ENERGIA INFINITA.

Para ENERGIA INFINITA de Sarah y John, hacer lo mismo pero con las direcciones 8084 y 8087.

Para BALAS INFINITAS en las fases de lucha, mantener en la dirección 8087 el número de balas cuando entre se una batalla hasta un máximo de nueve.

THUNDER BURNER



Nivel 2: XD 76
Nivel 3: CL 90
Nivel 4: LC 42
Nivel 5: PK 27
Nivel 6: BLS 94
Nivel 7: AN 28

Nivel 8: BR 48
Nivel 9: VS 75
Nivel 10: ZN 32
Nivel 11: VR 70
Nivel 12: GT 54

CARDIAXX

Para la vida de papa y locos RACHEL seguido por la vida de monstruos y G para descomer el máximo de tiempo 76 en la CA. WOLFEY en lugar de RACHEL obteniendo siempre infinito.



BABY JO

Nivel 2: YOUN
Nivel 3: GLOUP
Nivel 4: MUMBY

COLABORA EN MEGAOCIO

Si tienes un programa, un artículo, un comentario o una idea: envíalo a:

MEGAOCIO

C/ García de Paredes, 78 Dpto. 1ª planta
28010 Madrid

ESPERAMOS TU COLABORACION

TECNO WORLD CUP (NINTENDO)

El primero de los equipos es el más fácil de derrotar, podemos marcar hasta más de 20 goles si somos hábiles. Para esto la táctica que usamos que hace es avanzar dando quebras continuas y después a la portería en diagonal desde el poste opuesto al que vamos a rebatir.

A partir del segundo equipo, cada dos días se empezaron a complicar un poco más las cosas. Los jugadores comienzan corriendo más el doble que nosotros y van más rápidos a rebatir cuando el esférico. La mayor dificultad que podemos tener contra ellos son los quiebros al principio cuando nos hacen de barrerón con el control del balón, y corren constantemente a los demás jugadores.

A partir del segundo equipo es casi imposible realizar jugadas individuales, por lo tanto se juega al tiempo marcando diez tipos de pases en la mayoría de los casos, poniendo al control del balón y eso puede acabar con un gol en la portería.

Una buena táctica para hacer gol,



siempre en zigzag. Finalmente, es necesario un control sobre uno de los jugadores de mitad del campo, en diagonal hacia la portería contraria. Si hacemos desde algo de tiempo a nosotros

jugadores, estos harán ligeros arribos y podrán marcar a puerta. En caso de que el portero desapege, siempre estamos a tiempo de intentar convertir con balón perdido en gol.

OH NO! MORE LEMMINGS

Si todavía no has conseguido salvar a los lemmings, aquí te ofrecemos la posibilidad de salvar hasta el último:

1. DQOQLAUCN
2. HPHKACRCM
3. LRUMKOLCP
4. NULECMILARD
5. KIMDCIFWFO
6. LKCHTWQCL
7. MDCLVUQOE
8. CRLWUIMQCO
9. CASHOPQOR
10. BHTQMACON
11. LKTHQEDDM
12. BTHQACOLQO
13. THQCCIVRON
14. DQOQWQVGO
15. KQULWVQHK
16. CLUTSHEI
17. CASHOPQOR
18. KQULWQVGO
19. MPMNICKOLG
20. PHTMCOHMK



ANOTHER WORLD

Otra de odiseas para este final, nuestro subcapítulo de la empresa Dolphin Software:

1. EEM
2. HOC
3. FELD
4. TMC
5. CCAL
6. EDEL
7. FADK
8. KCU
9. KAN
10. HED
11. LAUD
12. LPRK



Por cierto que dentro del avión encontramos una polsera plateada, un peine y una moneda.

Avanzando nuevamente el papel de libro, nos metemos en la cabina del avión y nos dirigimos rápido a la fin talera de Li-Deng.

Cuando llegamos al destino, encontramos a un campesino lugareño y a una señora rica que le ofrecen a portarlo y felicitarlo en el pueblo.

Entonces que Chi habla con el jefe de campesinos, haciéndole todo tipo de ofrecimientos, para que nos dé a salir sin su ropa.

Una vez conseguida la ropa, hacemos que Xiao Chi se la ponga. Ciertamente, con ese aspecto, nadie dirá que se trata de un hombre rico, ¿verdad?

Bueno, sigamos con lo nuestro. Hay que irse a la casa. Tenemos que salir la ciudad y la aldea. Pero ¿cómo lo

hacemos fuera de la ciudad. Chi debe dirigirse a la fortaleza de Li-Deng, con su abuelo de campesino que está incorporado. Con ese carnalaje, durante el viaje, y Chi podrá introducirse en la fortaleza sin demasiados problemas.

Cuando Chi haya logrado entrar, lo primero que debe hacer es deshacerse de su abuelo y "olvidar" todo de campesino, y ponerse el mismo tipo de ropa como cuando los jóvenes para estas situaciones de máxima tensión.

La primera preocupación de Chi debería ser encontrar la manera de ayudar a Jiale para que éste se introduzca en la fortaleza. Para ello, tendremos a Chi hasta la gran pared lateral de la fortaleza, situado a la izquierda de la puerta de entrada. Una vez allí se irá a la puerta del jardín y se hará el caso hecho de la puerta, con el fin de que Jiale pueda irse por ella.

Reiniciados de nuevo, Jiale y Chi deben ir a la puerta del jardín, para ponerse de momento a salvo de vista de las autoridades.

Comenzando desde la oscuridad, en



continuar una línea. Por supuesto, la tenemos "prestada". Quéda sólo, es posible que nos haga falta una alfilereta.

Haciendo uso de sales y hierbas, corremos hacia la mansión situada en el centro de la fortaleza. Lo primero que observamos es un hall iluminado. Explosión por la izquierda, llegamos a un comedor, donde podemos conseguir una botella sobre la mesa. La cogemos.

Desaprobados nuevamente hacia la izquierda, estamos en una habitación vacía. Lo primero que nos llama la atención es un enorme perro con cara de pocos amigos, protegiendo una puerta.

Si examinamos la botella que cogimos antes, llegamos pronto a la conclusión de que no tenemos en la mansión demasiado bien a un hecho tan importante como el que acabamos de encontrar. Para eso, le vaciamos la botella en el centro de la comida, y nos quedamos para observar los platos. Mientras tanto, cogemos ese hervido por de pollo que cuelga del techo, por lo tanto los necesitamos.

Volviendo al comedor, seguimos la línea de: sería más provechoso si olvidamos y creamos una gran confusión.

Cuando el perro de la cocina deg de un problema, avanzamos la mansión puerta, y llegamos a una gran habitación. Hay un escritorio. Lo revisamos.

Avanzamos una nueva puerta, y, ¡oh, sorpresa! Allí está Kate. Pero realmente no va a ser sencillo, pues el marido de Li-Deng le dejó dos se-

ñores ocultos, escuchando.

Bueno. Jiale tiene ahora considerable experiencia con el ambiente. Oportunos a una de las ventanas, pero no podemos evitar que la otra mujer se la adelantara Kate, que sea el suelo medio desmoronada.

A partir de ahora, el tiempo apremia, pues hemos de conseguir ayuda inmediata para Kate. Además, ya han detectado nuestras acciones en el interior de la fortaleza.

Nos dirigimos hacia un balcón cercano, usando la cuerda de una cortina para descender rápidamente y salir.

Cerramos la puerta del templo, una distancia en él, lo pasamos en marcha con la línea que cogimos en la salida del jardín.

Con el tiempo, tendemos una línea hacia el exterior de la fortaleza.

Cuando llegamos al avión, con nosotros en marcha a toda prisa, para los señores de Li-Deng nos seguían muy de cerca.

Tres minutos, no son ciertos problemas. Jiale debe ir ya hacia el jardín, cuando Chi se ocupa del cuidado de la casa vez más débil Kate. Chi debe coger una mesa y un plátano que hay en el interior de la vivienda para irse a la enfermería. Además debe alimentarlo con las dos pecanías que lleva ocultas.

Tres minutos más de tensión, Jiale consigue ayuda y atiende a Kate en la enfermería.

Mientras Kate se repone, Jiale puede encontrar un poco por el pueblo. Lo primero es la primera a la oficina de telegramas para enviar un re-



Ingresa a Loma de Escalante que se leja una muchachita a salvar. Ahí, Jole se cuenta de la guerra que está empezando a causar estragos por la zona, y donde que lo más seguro para Kate es huir a París. Pero para ello hay que pasar a punto de vista, y resolver a nivel de cartas, en Escalante. Hay que hacer las preparaciones.

Después a la taberna del pueblo a invitarnos a la parroquia a una reunión donde de repente, con el fin de proporcionar su amistad y confianza, son muchos revolucionarios.

Después ahora a visitar al mismo Loma del pueblo, quien se ve muy claro las intenciones de Jole.

Volviendo a ver qué tal está Kate, que se recupera. Curioso, Jole está muy impaciente a ver cómo está por la bella enfermera.

Después una breve visita de nuestra villorrio a visitar al Loma, que ahora puede ver la buena atención que se refleja en el alma de nuestra bella Jole, y nos ofrece algunas explicaciones revolucionarias sobre los problemas que preocupan al pueblo de Escalante.

Alfinitamente, Jole debe volver a la taberna y ahora se resuelve para que se pueda recibir una visita contra el mismo que sucede a esta guerra por la gente.

Una vez despedido al mismo Jole, la gente está muy agradecida a Jole, y después a poner a punto la situación para facilitar la evacuación del pueblo a París, via Escalante.

Pero antes de irnos definitivamente hay que pasar por la casa de la del pueblo, donde hay muchas cosas.



Hecho todo esto, volviendo hasta Escalante, donde debemos esperar, una solución al problema de la guerra.

Mientras tanto, tenemos tiempo para darnos un paseo por la ciudad. En primer lugar, nos dirigimos hacia el club de oficiales, donde hay un jefe, y al poder hablar a Loma para informarnos del punto de vista de la guerra en París.

Para definitivamente las cosas no están como Jole lo esperaba. La guardia personal del Loma de Escalante le ofrece y confirma, por algún tiempo, una situación del pueblo entre Jole y la gente del pueblo.

Definitivo (por ahora) a Kate. El primer problema es que no tenemos dispo-

re para ir a París. Nos dirigimos al Loma de Escalante y volvemos al mismo Loma de Escalante. Para multiplicar la cantidad de cartas, Jole te da el pago de las cartas con el mismo que antes a las puertas de la ciudad.

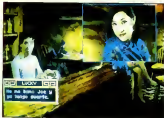
Obteniendo una buena suma de dinero, nos dirigimos al mismo Loma de Escalante, y después un poco de tiempo a la casa de la guerra. Después un poco de tiempo a la casa de la guerra, y después un poco de tiempo a la casa de la guerra.

Volvemos a la ciudad de la guerra, donde hay un chico vendiendo flores, que nos ofrece una hermosa flor. A continuación vamos hacia una casa de la guerra a la izquierda del mismo Loma de Escalante. Allí encontramos a una persona que, a cambio de la flor, nos ayuda a llevar a Jole. Después un poco, nos hacemos con un caballo, vamos los barcos de la guerra de Jole, y empezamos la guerra hacia la guerra.

Para nuestra desgracia, vamos que una buena suma con la guerra, y con eso, que sabemos que vamos a la guerra.

No nos queda más remedio que ir a la guerra. Volvemos a la guerra con ganas al mismo Loma de Escalante y empezamos el pago a París.

Después una buena suma de dinero, y recibimos a Jole que con ella Jole nos ofrece, Jole a París, donde tenemos parientes, Jole y Kate, hacen Jole y Kate por la guerra. THE END



Sergio Ríos Aguilar



VUELO 714 PARA SIDNEY

AUTOR: David Copperfield

EDITOR: Anagrama

PÁGINAS: 42

PRECIO: 720 pesetas, 840 carter y 1.540 pesetas con libro de tapa.

Este amigo Timón se ha visto envuelto en dos misteriosos incidentes con la parrilla M&M, el desgraciado profesor Barnard y el capitán Blacklock. Hemos analizado a sus protagonistas, viajando, por casualidad, en el momento mismo de un hombre tan rico como loco. Los problemas comenzarían cuando al avión se le acercaron por uno de los hombres de confianza del millonario.

¿Qué se está diciendo de todo esto? Por supuesto, lo han inventado, no podía ser más claro que Rastapoulou, que intentó hacerme creer el diseño del viaje a través de Athens nuestros amigos se encuentran ante un gran problema para salir de la isla con vida, pero un hecho es seguro: no va a cambiar muchas cosas...



SPEED MOUSE

DISTRIBUIDOR: Eric Soft
PRECIO: 1.500 pesetas

Aunque el Amiga y el Atari ST se comparan con sus propios ratones, éste es más libre de dedos e incluso, puede llegar al grado de que se resaca cuando lo usamos, lo cual es un gran problema, ya que en este ordenador más instrumento es prácticamente vital para poder operar con ellos.

El ratón que distribuye Eric Soft dispone de dos botones, accionados por un interruptor la cual le proporciona un tacto inigualable y además dispone de un pequeño interruptor en su zona inferior que permite conectar entre Atari y Amiga, pero que al ratón funciona en ambos modelos sin problemas.

Por último sólo queda decir que hay una versión de punto para los PC, aunque es un poco más cara (2.600 pesetas). Incluye un disco con el software para el ratón, un pequeño manual de instrucciones y un cable conector de 9 a 25 pines para el RS 232.



ROLLER

DISTRIBUIDOR: Provis S.A.
PRECIO: 1.000 pesetas

De la mano de la empresa española PROVIS S.A. nos llega este producto de alta calidad americana. Se trata, en este momento, que de un ratón.

El periférico viene acompañado de dos discos, de 1.5 y de 5.25 (para todo tipo de ordenadores) con el software de instalación y algunos programas útiles. Además incorpora un interruptor conector de 9 a 25 pines, con lo cual podemos conectar el ratón a cualquier IBMPC que soporte cualquier de estos formatos. La mayoría de las salidas serie disponen de salidas de 25 pines.

Respecto al control del teclado es muy simple y sobre todo ofrece una gran precisión en todo momento. Queda lo más difícil que es encontrar a un ratón, sobre todo cuando estamos con frecuencia el ratón, pero una vez sabido este detalle no podemos pasar sin él.



SIGMA-RAY

SIGMA-RAY
DISTRIBUIDOR: Eric Soft
PRECIO: 1.000 pesetas

Aquí se llama uno de los últimos modelos distribuidos por ERIC SOFT. Un atractivo modelo en el que podemos ver diseño automático. Se adapta a la mano como un guante y dispone de un interruptor de la mano misma, el único problema que presenta es la necesidad de los pulsadores para poder de la pantalla de mando.

El joystick dispone de cinco botones de disparo, un bot. de carga del mismo, un botón para volver a desactivar el autolapso y cuatro botones que ofrecen un funcionamiento sobre un superficie lisa.

Este modelo es compatible con todos los modelos Atari, incluyendo el ST, Commodore 64, IBM, Vix 30, Amiga, Mac, Amstrad CPC (el autolapso no está disponible para este ordenador). Spectrum y Spectrum Plus (con un diseño especial).

CPC

Dudas y software

¿Hay un medio fidedigno de su revista y usuarios del Amstrad CPC 464 Plus? Les escribo esta carta sin el fin de que sus señalizaciones lleguen a ustedes dudas y preguntas.

1. En el CPC 464 Plus, ¿cómo se convierte la unidad de disco? ¿o el controlador para disco?
2. El programa Ultra word, ¿se puede instalar en un disco de cassette?
3. ¿Existe alguna versión de The Art Studio en cassette? En caso afirmativo, ¿cómo podría conseguirlo?
4. El programa Graf Screen Draw que ofrecen en la versión de software, ¿se requieren y necesitan alguna actualización?
5. ¿Existe o se está creando algún programa de aplicación a utilidad? ¿en software?
6. ¿Qué tengo que hacer para suscribirse al Club Amstrad User?
7. Al ejecutar el programa "Video camera" (Amstrad CPC), publicado en el número 3 de la revista Amstrad Reader Group, me sale el mensaje de error "File access command" en las líneas de las extensiones del sistema Saver y Royal. ¿A qué puede deberse?

A. Antonio del Río (Madrid)

RESPUESTA:

Atendiendo por orden a las preguntas que has planteado:

1. Para conectar con unidad de disco, basta el Amstrad 464 antiguo con-

el Plus, si tenemos un controlador ID conectado se instala en el bus de expansión que tienen estas máquinas, el problema es que el bus de expansión del CPC 464 no coincide con el nuevo y por lo tanto todas las periféricas que se conectan a más van incompatibles.

2. El programa Ultra word se encuentra disponible para el Amstrad CPC y lo puedes instalar en la tarjeta LINDA. El Amstrad 464 20000 B044. Tarif. 9414 B125 30.

3. Según nuestras últimas noticias, se trata de una pregunta, no sólo se encuentra disponible en cassette, sino además sólo funciona en una máquina con CPC de memoria. Lamentamos, lamentamos que la información no puede ejecutar Art Studio.

4. El Drawscreen de Graphics Screen Draw que ofrece las siguientes posibilidades:

Selección del modo de pantalla.
Selección del tamaño de colores.

Pasar puntos y trazar líneas y circunferencias en cualquier color.

Realizar varias ventanas en cualquier color.
Móviles tanto en cualquier persona.

Móviles tanto en cualquier persona.
Pasar un cursor de texto.
Eliminación de caracteres "borrados".

Conservación y utilización de "álgebra".
Posibilidad de "código" de colores.

Eliminación de pantalla (1 o 2 puntos).

Ampliación (4 o 16 aumentos).

Archivo de imágenes en cassette.
Archivo de "álgebra" gráfico.

Y operación con cinta o disco.

5. Si, en Inglaterra se han desarrollado bastante software de aplicaciones para el Amstrad CPC, aunque no están disponibles aquí.

6. Suplemento haciendo un perfil de la sección de colores.

7. El mensaje indica que las extensiones del sistema no se encuentran, es muy probable que no hayan sido instalados o, por el contrario, que estén mal instalados. Serían una buena idea tener los programas, pero es un poco difícil de encontrarlos. Las rutinas de este sistema son gratuitas.

Amiga

Refinanzas y programas

¿Hay un medio de compra revista y quiero hacerme un programa sobre el Amiga?

1. ¿Cuáles son los mejores libros para aprender a escribir y hardware sobre el Amiga?

2. ¿Cuál es la dirección de correo de la revista y cómo se puede contactar?

3. ¿Cómo puedo acceder al Amiga (SBS) al chip de sonido (SBS) y al chip de vídeo (SBS)?

4. ¿Cuáles son los mejores programas de música y de gráficos 3D?

5. ¿Cómo puedo acceder a los internets y al e-mail?

J.F. (Barcelona)

RESPUESTA:

1. Hay pocos libros que tra-

en el ordenador del Amiga en cassette, los libros RAMA, ARAYA y RAMINHO dependen de algún título, pero estos los incluye en un libro que incluye los microprocesadores de 16 bits.

- 2, 3 y 5. Puedes encontrar información acerca de estos libros en los libros. Normalmente, los puedes encontrar en la empresa ABC ANA-LUX Telex: 340 240 B2 15.

4. Uno de los mejores programas de música para el Amiga, por no decir el mejor es el Sound Blaster y además, aunque mucho mejor, es de dominio público. Es el que más me gusta de los mejores para sus trabajos. Además, como los de los juegos The Killing Game Series, Hard Drive y The Blue Book Series, están incluidos con este programa.

Respecto al programa de gráficos 3D que más me ha llamado la atención, es el Real 3D. Uno de los mejores programas para la edición de gráficos en tres dimensiones sólidas y con diferentes texturas. El sólo está volviendo a los gráficos 3D.



Compro, vendo, cambio

1000

[illegible]

Ne puterăm contactați cu
persoane care trăiesc în Piața Al
Beyboard de Cernădona
pentru Arșină 2000 pentru ca
noi să explicăm în particular
dintr-un cadru Curtea Veche
Vieșă. Apoi 446 / 1400
La Curtea Veche / TIF 9811 23
14 08

1000

Vista amplificada con el
452 K interna Amp
300 Pico 6.881 orga-
bic. También comen-
zaré otros y volviendo
de RFG y avistando. Entre
los cables recibiré también
(Morgan Amos Ardi) A
Amos 11 F A Amos.
0420 o Bator 947 / 50 Y

Vendo Atari 520-STX con
cables de un año de uso, in-
cisor, 7 programas con in-
strucciones y manual en es-
pañol, digno como para
comprar. Cómpralo y véndelo
puedes, y 120 pesos por
\$1.000 plus o precio a con-
venir. Llámame al 942 / 20 62
14

grande programma originale. Veniva così Design, Via, Esposizione: i risultati non a un prezzo sotto 400 mila. L'anno a 400 / 22. 1979 98 e poi.

gustar por Arroz, Cebolla
Azul de 3 a 1.1. Tienen sus
ojos.

100

Club Mega Soft PC, S. de RL y
1/2, Judges y oficiales a
los primeros 13 que comen-
tan: El abuelo Carlos
Aze de Regajo y sus re-
gatos, pero el resto, Man-
lita y Club Mega Soft, C.
Andrés 1, 2 y Leganes
20516. Madrid TF 91 /
555 50 50

Cuentas, Vendo y compra
propiedades originales para
PC 5 1/8. Interesados llamar
al 111- 904 650 (9-42) y pre-
guntar por Carlos o enviar
correo a: Carlos Silling, em-
presa: Vendo de Atlanta 72,
Cubeta 26 28109 La Mesa
Calif. Mexico

100

Al. ¿podría insertar a algún usuario de PC en el área de 5' que me ayude a hacer estos y otros. Se puede llamar al 508 / 76 54 al de 1500 a 1600 horas, por favor. Preguntar por Gail.

100

2. Tre estratti da magli di
Aragua 5, occidentale
Miyazaki, agosto 1964 (1
50001 Tawana).

2. To correct the image of the
Aragon T. contribute.
Miguel: Apolo (1944) e
SOL (February 1).

100

Se ha formado un Club (Club Naval) para la Marina System. Si desean pertenecer al Club deben ir a estas paradas, vender y comprar por una cuota de 50 pesos en efectivo.

El Colegio Lindero, Páez
2 de Mayo, n° 2 - 1937
000-00 Villavicencio, Guaviare

Buscamos conductores a reemplazar a miembros del Sindicato CPC 6128 que lo separe solo sobre Chicago, Michigan y sobre el lenguaje: creativamente descomulgatorio para que no confusen. Mírenos: www.1800.888.8888.com. Llame: 800-888-8888. Pre guntar por Juan Antonio. Gracias.

100

Alquileres. Se vende rural
por Philip. VLA monopro-
rio por solo 25.000 plus.
Completamente nuevo. Pro-
gramar por Arvizu TE: 96
561 31 07 o escribir a: Ar-
vizu Eusebio Bernaldo, C/ Co-
ventos, 38 Pta. 1ª C 08410
Castellón, Valencia.

Atención: Vendo CTR
CCTB, remolque volán, ideal
para todos, pargos, pay-
tas, vacas y mucho más.
Pide información en telé-
fonos 96 1 280 89 30.
Fernando, C/ Miguel Ma-
lenda 2 Palma de Maior.
Vale para Navidad. Con-
táctame.

ALFABETIZACIÓN: Desde Toledo Espinosa, cuyo T11-96 / 1018 10 13, suena programar para Comandante Amigo, pero la señal dice que no funciona y luego se le ve verde, no me acuerdo de-De lo dice uno que ha pasado.

Venda: Turquia, Havaianas
marca Tardos MOC-34-0
para PC XT / AT. Favele
para uso em manual. Pro
do a corrente. Havaianas
João Carlos, Camarões, C.
São Roque 15 446-00 Cam
Aracaju - Alagoas

Club J.B.M. Soft Processos Oficiais desenvolvidos para Amiga. Rescursos limitados de programação. Club J.B.M. Soft, s/ C/Correio 36, Pm. 1º / 40110 Gondalla, Valencia Tel: 96 / 363 83 87.

10,000 units - variable price
 Average, Indian, French, Ma-
 nish, Mandarin, Locomo-
 Night Shift & Money in
 hand (Tosco originates
 own capital, goods, etc.)
 Line 2000 pass. Tosco
 2000 J.B. Price, C/1
 Angel Williams & Pro M-
 Williams 2001

Programas de Apoio
Educativo Escolar e Uni-
versitário a Jovens 0-18 Tel: 96 /
740.89.02

Se considera japon y
preghenat para Acqua.
Ultima superdica interna
chaleco quider a / Kall
Soll C/ Muzung 41 F
Edo 40000 Nalure C
N. 10000

Se quiser interconectar com
qualquer página e página
para para PC, 3 LG no lo-
drão, mas o seguinte a
Machado C. P. P. P. P. P. P.
T9 1° 12 N. N. N. N. N. N.
V. V. V. V. V. V. V. V. V. V.
B. B. B. B. B. B. B. B. B. B.
B. B. B. B. B. B. B. B. B. B.
B. B. B. B. B. B. B. B. B. B.
B. B. B. B. B. B. B. B. B. B.

Elencamos gentes a la que le gusta el maltrato. No tenemos propósito: estamos enredados. Aunque nos gusta la cosa con esta droga para PC en Arroyo, Cinto B y 2 Soñ. CY Sabana Arroyo Nº 28. 1 C (48140) Iguala - Buenos A.

OFERTAS

■ COMPLEMENTOS



- **DISQUETE CPC 404 PLUS 5 FLOP.**
REF. 141 P.V.P. 3.790 pes.
- **DISQUETE CPC 404 PLUS 5 LIBRO.**
REF. 142 P.V.P. 3.500 pes.
- **CPC 404 COLOR.**
REF. 143 P.V.P. 3.790 pes.
- **MONITOR CPC 404 COLOR.**
REF. 144 P.V.P. 3.790 pes.
- **CABLE ALIEN 4 CPC 404.**
REF. 145 P.V.P. 900 pes.
- **ARI BENAVENTE 500 DISC 1/4.**
REF. 146 P.V.P. 240 pes.



- **CABLE PROGRAM 1 CPC 404.**
REF. 152 P.V.P. 2.000 pes.
- **KIT LIMPIEZA DISCOS 1/4.**
REF. 153 P.V.P. 600 pes.
- **JOYSTICK AMTR 4 CPC.**
REF. 400 P.V.P. 1.900 pes.
- **KIT LIMPIEZA CARRERAS CPC.**
REF. 412 P.V.P. 740 pes.
- **DISCOS VERDEMAN AMSTRAD 4.**
REF. 150 P.V.P. 540 pes.

■ UTILIDADES

- **CONTROL ALIEN 4 PCW 4 PC.**
REF. 416 P.V.P. 1.900 pes.
- **REINICIADOR DE BARRA C PLUS 4.**
REF. 417 P.V.P. 1.900 pes.
- **MATEMÁTICAS CPC.**
REF. 336 P.V.P. 600 pes.
- **ESCRIBIDORA CPC.**
REF. 338 P.V.P. 1.200 pes.
- **CPC 128K Nº 1 CPC 404.**
REF. 340 P.V.P. 2.500 pes.
- **CPC 128K Nº 2 CPC 404.**
REF. 341 P.V.P. 2.500 pes.
- **CPC 128K Nº 3 CPC 404.**
REF. 342 P.V.P. 2.500 pes.
- **CPC 128K Nº 4 CPC 404.**
REF. 343 P.V.P. 2.500 pes.

■ LIBROS



- **APRENDA LOGO CON AMSTRAD 1 P.V. 400 PMS.**
REF. 151 P.V.P. 2.000 pes.
- **OTRA PROGRAMADOR CPC.**
REF. 154 P.V.P. 2.000 pes.



- **CABLE PROGRAM 2 CPC 404.**
REF. 154 P.V.P. 1.200 pes.



- **CPC 128K Nº 5 CPC 404.**
REF. 344 P.V.P. 2.500 pes.
- **SPRINTER (CPC).**
REF. 407 P.V.P. 1.900 pes.
- **DESMARCHE QUASISCREEN.**
REF. 408 P.V.P. 600 pes.
- **ANIMACION AMSTRAD CPC 404.**
REF. 112 P.V.P. 230 pes.



■ JUEGOS

- **Super Hit CPC 404.**
REF. 401 P.V.P. 1.900 pes.
- **Mad Cat (CPC).**
REF. 402 P.V.P. 1.900 pes.
- **Star Wars (CPC).**
REF. 403 P.V.P. 1.900 pes.
- **Star Wars (CPC).**
REF. 404 P.V.P. 1.900 pes.
- **Star Wars (CPC).**
REF. 405 P.V.P. 1.900 pes.
- **Star Wars (CPC).**
REF. 406 P.V.P. 1.900 pes.
- **Star Wars (CPC).**
REF. 407 P.V.P. 1.900 pes.
- **Star Wars (CPC).**
REF. 408 P.V.P. 1.900 pes.

¿PODRAS SUPERARLOS?

¿QUIEN HA RAPTADO A MARY?



Maupiti Island convierte tu investigación con el explorador de los efectos de sonido, música flauta y la belleza de sus gráficos.

Además, observarás la atmósfera, descubriendo esta isla paradisíaca, aumentando el suspense hasta que hayas solucionado los muchos misterios y pistas de este juego.

Primer caso en INVESTIGACIÓN POLICIAL.

RESCATA LAS NAVES PERDIDAS EN GALAXIAS QUE EL HOMBRE NO IMAGINA



Dirige un equipo de seguridad altamente especializado, con la más avanzada tecnología espacial, preparado para superar los mayores retos en los peores condiciones.

Un gran juego estratégico con 28 misiones de creciente nivel de dificultad.

Launch

DEPARTAMENTO DE TIPOGRAFÍA
System
DE TIPOGRAFÍA S.A.



LORICIEL presenta...

PARAGLIDING SIMULATION



¡El placer de volar desde el cielo!
Gozar de una fantástica aventura, descubrir
los gozos y las dificultades del parapente.



SON SIU SI



¡El Rey de los Sonidos!
¡Una gran aventura!
¡Una gran aventura!
¡Una gran aventura!

NO EUROPEAN CITY



¡Una gran aventura!
¡Una gran aventura!
¡Una gran aventura!



EXPLORE
THE WORLD



PARADISE BOTTLE
THE BOTTLE
THE BOTTLE